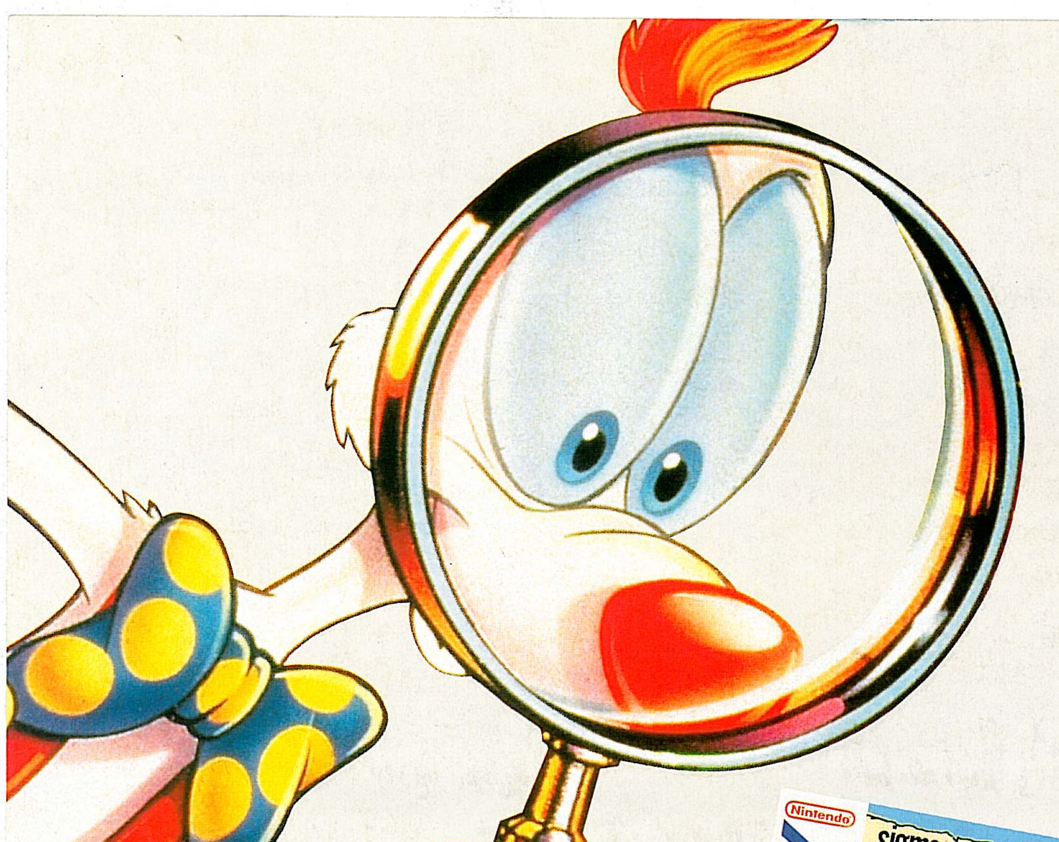
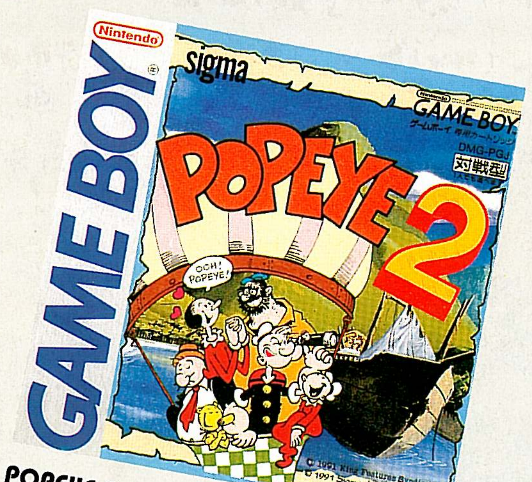


REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº2 - 350 PTAS
Nintendo®
Acción
Concurso
¡REGALAMOS 10 SUPER NINTENDO!
NOVEDADES
GAME BOY
Xenon 2
Jetsons
N.E.S
Lemmings
Maniac Mansion
SUPER NINTENDO
Legend of Zelda
Prince of Persia
¡SÓLO PARA EXPERTOS!
Bart vs the World
Mario Nes Open
Super Tennis
Hook
00002
8 414090 202251
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT
¡Aprende a dominar su fuerza!
STREET FIGHTER II



NO LES PIERDAS LA PISTA



POPEYE 2
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.



PHANTOM AIR MISSION
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.



SUPER HUNCHBACK
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...

TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO



ROGER RABBIT
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.



STAR TREK
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!


GAME BOY
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
The Biggest Game Boy Adventure Yet!
Nintendo
OFFICIAL
GAME BOY GAME PAK
Official Nintendo Seal of Quality
SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario.
Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.
Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora.
La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...
LLEGA
SUPER MARIO LAND
MULTIPLICADO
POR 2
Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música.
¡Vaya título!
GAMEBOY™
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García Díaz
Redacción: José Luis del Carpio
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de Sección), Elena Jaramillo, Santiago Lorenzo
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: E. Lozano, David García, A. Dos Santos, M. García

Directora Comercial:
Mamen Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992



Año II - Nº 2
ENERO 1993
350 ptas. (Incluido IVA)
Canarias, Ceuta y Melilla 330 ptas.

Este mes te contamos todo lo que quieres saber a cerca de...

Los «Super Stars»

72 LEGEND OF ZELDA

Todo un clásico de las aventuras inteligentes que ahora podrás vivir en la Súper 16 bits. Un juego que no se te puede escapar.

74 MANIAC MANSION

¡Esta casa es una locura! Hay científicos locos, chicas raptadas, zombies que van y vienen y un sentido del humor genial.



78 LEMMINGS

La plaga más divertida de todos los tiempos se mueve ahora en Super Nintendo. De la mano de Sunsoft, los bichos azules más de moda quieren desafiar a las mentes activas del mundo.

80 HOOK

Un niño que no quería crecer, un capitán pirata que no tenía brazo y era muy mayor, una película de éxito y un cartucho muy bueno con el que disfrutar a tope del mejor Peter Pan.



82 XENON 2

Vuelve la acción del mejor matamarcianos y vuelve un título de renombre con el que impactar a los jóvenes.



84 PRINCE OF PERSIA

Una aventura inolvidable con los ingredientes justos: amor y movimiento.



90 PANIC RESTAURANT

Lo más original del mundo. Con un cocinero en su restaurante, un chef loco que quiere envenenar a la gente y una sartén que hace las veces de arma.

PILOTWINGS

Los reyes del aire atacan de nuevo. Y traen aviones, parapentes, alas delta y todas esas cosas que se pueden usar cuando uno vuela. Pero recuerda que todo es una simulación.

... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy

Y las Secciones Habituales:



6 NINTENDO NEWS

El mundo de Nintendo siempre está en movimiento: nuevos juegos, nuevos periféricos... ¡No nos dejan descansar ni un segundo!



12 CONCURSO SUPER NINTENDO

Nos encanta hacer regalos. Y si éstos son 10 Super Nintendo, mejor que mejor. Resuelve un divertido pasatiempo y ¡suerte!

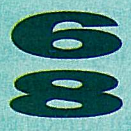


58 LOS TOP 10 DEL MES

Seguro que tú tienes tu propia lista de éxitos. Pero lee la nuestra, a lo mejor descubres en ella el juego de tu vida...

60 EN CLAVE NINTENDO

El truco es el auténtico protagonista de esta sección. Y tú bien lo sabes. Por eso te devoras con ansia estas páginas...



68 ZONA ZERO

Dibujos, records, chistes... todo tiene cabida en estas páginas. ¡Ánimo, enviadnos todo lo que se os ocurra!

Editorial

Este volverá a ser un año de Acción. Como el que se va. Aquí lo tenemos claro. De acción en consolas Nintendo, de acción en juegos Nintendo y de acción por acción. Si aún no lo véis claro, no os preocupéis. Nosotros nos encargaremos de poner las cosas en su sitio y de dar a cada uno la acción que merezca. Tal y como hicimos en un primer número, que, por cierto, parece haber tenido una favorable acogida.

Esa va a ser nuestra única meta para el año que empieza. Dar acción. A la hora de comentaros la novedades, a la hora de poner patas arriba un juego, a la hora de acercaros la actualidad. En todo y en cualquier momento.

Bienvenidos, pues, a un 93 prometedor. A un nuevo año con más locos por Nintendo y con más locos por nuestra revista. Para eso hemos sacado un segundo número imprescindible. Con más ayudas, con más trucos, con más cosas de esas que os interesan. Para que luego digáis que si no puedo terminar este cartucho, que si siempre me matan en la misma pantalla, que si... en fin, lo que se os ocurra.

Ya no habrá, no puede haber, quejas, ni frustraciones. Es más, se acabó el aburrimiento, se acabó la monotonía y se acabó el perder el tiempo. Con Nintendo Acción, esto va a ser otra historia. No otra revista, sino la única revista. Pero otra historia, porque, entre otras cosas, para eso estamos.

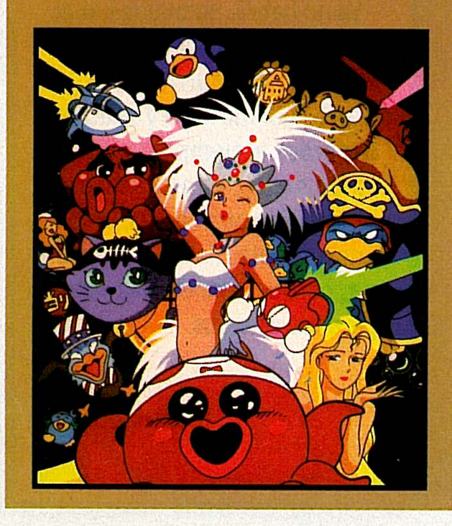
La redacción



A LA PARODIA POR EL ARCADE

Super Parodius para Super Nintendo es ante todo un juego grotesco. Uno de esos juegos ante los que uno no puede dejar de soltar la admiración. Porque aquí el jueguecito, como su propio nombre indica, es una parodia total del Gradius. Sí, del Gradius, de uno de los mejores arcades de todos los tiempos.

¿Que a qué nos referimos con eso de parodia? Pues a que todo lo que aparecía en Gradius con esa grandilocuencia del buen matamarcianos -naves, enemigos gigantes, scrolles- lo hace aquí de una forma absurda, burlesca y, en una palabra, de tomadura de pelo. Para que os hagáis una idea, fijaos qué clase de enemigos forman el plantel: pingüinos, pollitos, orcas, niñas durmientes... El disparate total. Pero, eso sí, con la técnica de los mejores programas. Ya lo veréis, en Febrero...

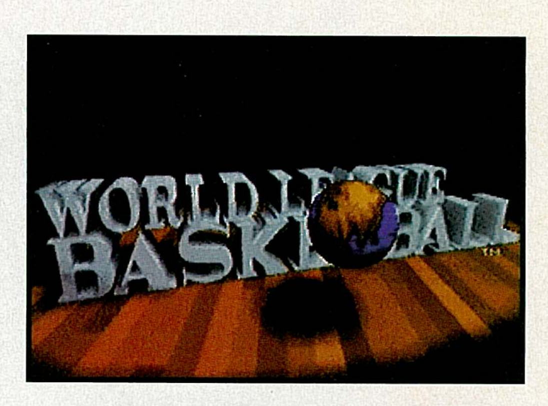


BASKET ESPECTÁCULO

¿Os habéis imaginado alguna vez qué tal combinarían el explosivo chip en modo 7 de la Super Nintendo y una cancha de basket? Pues ya podéis dejar de imaginar el panorama y pasar directamente a ver y a sentir. Porque uno de los último cartuchos creados para este monstruo de 16 bits, es decir, la Super Nintendo, quiere jugar a basket aprovechando el modo 7 hasta sus últimas y máximas consecuencias.

Estamos hablando de «World League Basketball», un juego que toma la Liga Universitaria yankee de basket (NCAA) como punto de partida, y que sorprende a propios y extraños con un sistema de juego aboslutamente realista y un tratamiento de los gráficos que os pondría los pelos de punta: totalmente digitalizado. A cambio, eso sí, carece de decorado. Pero, ¿para qué queremos decorado si la perspectiva es tan fantástica que parece que estamos dentro de la pista?

Pues eso, que «World League Basketball» estará muy pronto en la calle, vía Erbe Software, para personal gustoso de estas joyas y amante de sorpresas.





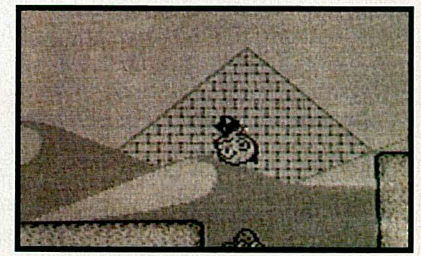


BONK CONQUISTA LA GAME BOY

El superhéroe de TurboGrafx, el mundialmente conocido Bonk, ha cambiado de aires y ha emprendido frenético rumbo hacia la Game Boy. «Bonk's Adventure», que así se llama el juego creado por Hudson Soft, retoma al inefable Pc Kid de la Turbo y a sus inexorables cabezazos mediante un cartucho súper adictivo en el que, una vez más, el argumento girará alrededor de la chica raptada y el malo secuestrador de turno.

Buen humor, mucha simpatía, detalles de auténtico lujo y una mezcla entre plataformas, acción y aventura son algunos de los ingredientes que promete el cartucho del grupo de la avispilla. Grupo que, por cierto, se encargó en su momento de dar vida a este popular personajete.





LOS QUE NO TENGAN
SUPER NINTENDO...
TENDRÁN QUE SEGUIR
SOÑANDO





SÓLO EN SUPER NINTENDO

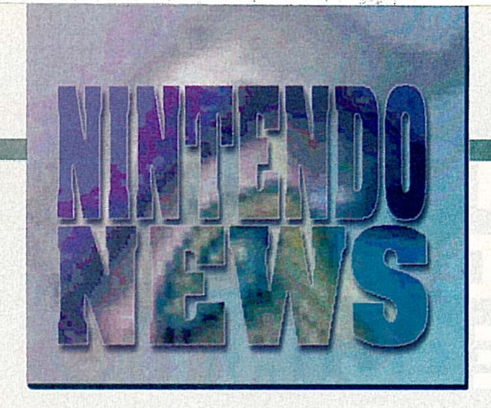


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

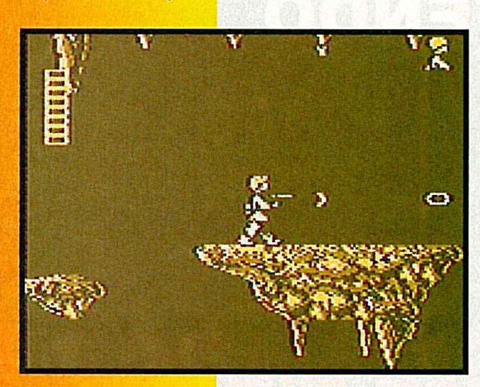
CID FCA!

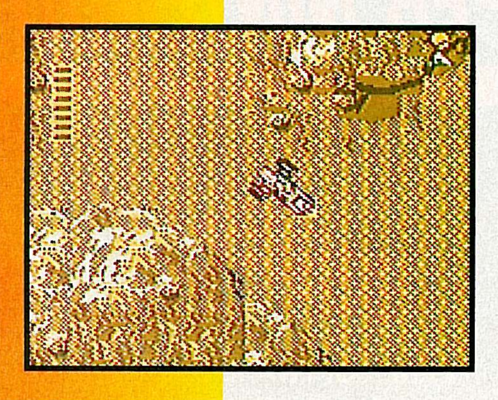


LA PEQUEÑA GRAN GUERRA DE LAS GALAXIAS

La primera proeza LucasArts en el mundo Nintendo está a punto de ver la luz sobre Game Boy. La famosa «Guerra de las Galaxias» -Star Wars- que no hace mucho tiempo inició su periplo sobre N.E.S. estará en Marzo sobre las pantallas portátiles de los más fanáticos de esta maravilla de la técnica.

El cartucho llegará vía Ubi Soft, otra compañía que se ha visto tentada por el mundillo, y será un fiel reflejo del juego de 8 bits. En él controlaremos a Luke Skywalker, Han Solo o la Princesa Leia en un intento por salvar a la Confederación de las garras del Imperio. Una buena música, mejores gráficos y todo el espíritu Lucas esperan a los pirrados de la Galaxia.





EA, BUEN COMIENZO EN SUPER NINTENDO

Electronic Arts, una de las mejores compañías que hoy por hoy programan sobre consola, ha anunciado el inmediato lanzamiento de sus dos primeros juegos para Super Nintendo. La noticia fue confirmada por dos altos directivos de EA durante la visita que realizaron a nuestro país y que, por supuesto, cubrió esta redacción.

Paul Jackson, jefe de ventas de EA Europa, y Chris Thompson, jefe de marketing de la compañía, fueron los encargados de comunicarnos el mensaje, al tiempo que anunciaban que tales productos serían distribuidos en España por Dro Soft.

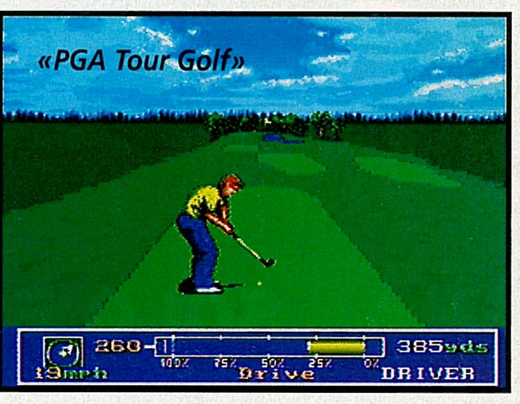
Los cartuchos que muy pronto verán la calle serán, en principio, versiones de éxitos EA en Mega Drive. Las previsiones establecen que «Desert Strike» sea el primero en salir. Para aquel que nunca haya oído hablar de este juego, le diremos que se trata de un arcade que se desarrolla en plena Guerra del Golfo, y que para Mega Drive fue una pasada. «PGA Tour Golf» será el segundo. Y en él verán reflejados sus mejores golpes,la mayor parte de las estrellas de este deporte de élite.



El director de Nintendo Acción charla con los responsables de Electronic Arts.



«Desert Strike»



«PGA Tour Golf»

JOYSTICKS DE PURO DISEÑO

El «SV 333 MEGASTAR» es una auténtica obra del diseño actual. Un súper joystick para fanáticos de la birguería que además tengan N.E.S. en casa y quieran deleitarse con los mandos del año 2.000. Producido por QJ -Quality Joysticks- y distribuido por la compañía Dro Soft, este artilugio de la técnica proporciona movimientos ralentizados, disparo automático, microswitches de alta calidad -y duración- un sistema patentado de absorción de golpes -como los parachoques de los BMW- y una selección de control para diestros y zurdos.

Este artefacto ha sido fabricado en plástico transparente, y a su versatilidad añade una estética súper futurista. Su precio en la calle es de 5.990 pts.



SV 333 Megastar



¿Qué hace un chico como tú sin una consola como ésta? En la Nintendo estamos todos. Tus personajes favoritos. Los juegos más totales. Todos tus colegas. ¡La Nintendo mola mogollón!

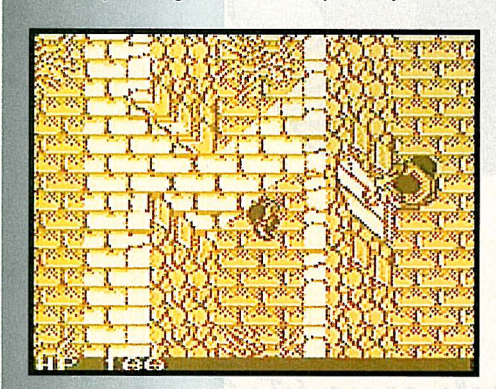
VEN A LA NINTENDO

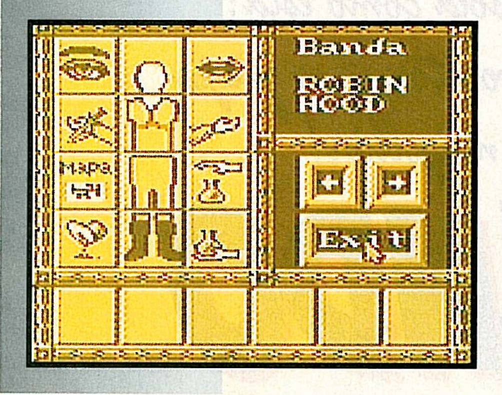


ROBIN DE LOS BOSQUES ESPAÑOLES

Un cartucho de 2 megas de memoria, una soberbia presentación y un hilo de argumento peliculero dan vida a una de las videoaventuras más increíbles de los últimos tiempos: Robin Hood, Príncipe de los Ladrones, en Game Boy.

Producido por Virgin Software y realizado por el grupo B.I.T.S., el juego que traduce las epopeyas de Robin Hood llegará íntegramente traducido a nuestro idioma, vía Erbe, más o menos hacia Marzo. En esas fecha primaverales podremos gozar de un cartucho en el que ya empieza a notarse la inclusión de nuevos esquemas y en el que la acción y las plataformas dejan de serlo todo. En Robin Hood tendremos oportunidad de hablar, ver cosas, actuar, utilizar objetos y un montón de cosas que exigirán nuestra participación.





VEN AL MOGOLLÓN DE NINTENDO

Spaco, la empresa que distribuye la consola N.E.S. en nuestro país, está comercializando desde hace bien poco dos nuevos packs Nintendo con los que tentar a los Reyes Magos. Ambos paquetes incluyen la consola y un mando, sólo que uno de ellos incorpora además el cartucho de Super Mario III. Sus precios están en 9.890 pts (sin juego) y 13.879 pts (con Mario).

Pero no acaba ahí la cosa. Porque si lo que a vosotros os gusta es jugar con un amigo, Spaco ha lanzado también un súper paquete que consta de consola más dos mandos, al precio de 10.695 pts.







CONTROL TOTAL

La ingeniería del joystick está últimamente que no para. Satisfacer las exigencias de los nuevos jugones y, más aún, de los nuevos juegos, mucho más complicados que los de hace unos añitos, es sin duda la meta de toda una industria aliada con el periférico internacional. Y para muestra, un botón.

Una de las compañías más incipientes en este mundillo del control total, Triax, acaba de poner a la venta dos nuevos y revolucionarios mandos con los que responder a los usuarios más exigentes. Los Turbo Touch 360 han sido diseñados tanto para N.E.S. como para Super Nintendo y son, en esencia, unos mandos dotados de una opción Turbo, para que vuestros disparos vayan mucho más rápidos, y un cursor multidireccional que se activa con simples pulsaciones. Ambos periféricos son distribuidos por Dro Soft, al precio de 3590 pts, el de Super Nintendo, y 2.990 pts el de N.E.S.


MOGOLLON DE JUEGOS
Monstruos prehistóricos te van a poner difícil el rescate de tu chica.
Sobrevive a los ataques de guerreros ninja, gladiadores y bárbaros de Manchuria.
Eres un auténtico NINJITSU. Y, ahora, tu sed de venganza, es infinita.
CATALOGO DE JUEGOS
¡HAZTE GRATIS CON TU CATALOGO!
Pídelo en el Apdo. Correos 45080
28080 Madrid.
¡Mola Mogollón!

CONCURSO Nintendo Acción

REGALAMOS ¡10 SUPER NINTENDO!



¿Te gustaría tener una alucinante consola Super Nintendo Súper 16 bits? Seguro que sí.

Pues ante ti tienes una oportunidad inmejorable de conseguir una. Lo único que tienes que hacer es mirar detenidamente las pantallas que aparecen en esta página. Como verás, corresponden a tres sensacionales cartuchos para Super Nintendo. Las que están en la fila superior han sido sacadas directamente del juego, pero las de la parte inferior han sido retocadas para crear entre ellas **tres diferencias.**

¿Serás capaz de encontrarlas?. No nos cabe duda de que sí porque, como verás, te hemos puesto las cosas muy fáciles.

Pues cuando hayas encontrado las diferencias, **márcalas en las tres pantallas de la fila de abajo**, recorta la página y envíala a: Nintendo Acción. Hobby Press C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: **Concurso Busca las Diferencias.** Entre todas las cartas acertadas sortearemos **10 sensacionales consolas Super Nintendo.** ¡Ánimo y mucha suerte!

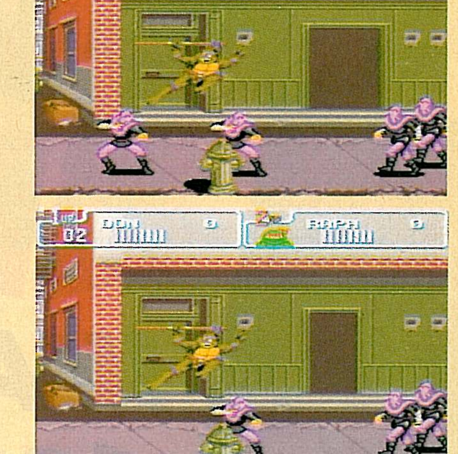
Las cartas han de tener fecha de matasellos comprendida entre el 25 de diciembre 1992 y el 31 de Enero de 1993. Los ganadores se publicarán en el número de Marzo de NINTENDO ACCIÓN.



CONCURSO "BUSCA LAS DIFERENCIAS"







NOMBRE .... **APELLIDOS**..............................

DOMICILIO .... **CP**..............

LOCALIDAD .... **PROVINCIA** .... **TLF**..............



MOGOLLON DE COLEGAS
Basado en el gran éxito arcade!
¡Lucha por tu vida en directo!
¡Y ante millones de telespectadores!
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
CLUB NINTENDO
¡VEN!
Apto. de Correos 45080
28080 Madrid.
ESCRIBE Y HAZTE SOCIO
Trucos, secretos y mogollón
de regalos y sorpresas.
¡PARA QUE TE ENTERES!
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
Terminator ™ 2: Judgment Day © 1991Carolco International N.V.
DESDE 8.600 +IVA
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45



1992 será recordado por muchas cosas que acapararon la atención del público. La Expo, las olimpiadas, el lanzamiento de Nintendo Acción... Pero sólo dos perdurarán en la mente de los amantes del buen software: La salida al mercado de «Street Fighter II» y la super guía, que ahora comienza, en la que vamos a desentrañar todos los secretos de este juego total.





por J.L del Carpio & C. Alonso



RYU

Huérfano desde su más tierna infancia, los avatares del destino encaminaron los pasos de Ryu hacia una pequeña escuela de Karate. **Las artes marciales hicieron las veces de padre y madre**, convirtiéndose para Ryu en una auténtica obsesión cuya finalidad última era la búsqueda de la armonía de la perfección.

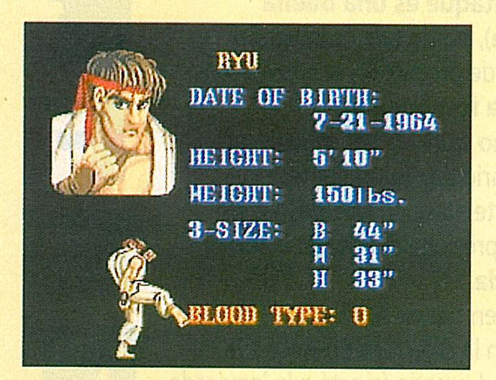
• **Sheng Long**, su maestro y único amigo conocido, **le adiestró para ser el más grande de los luchadores mundiales**. De él aprendió a no sentir piedad, a comportarse como el más inteligente de los gladiadores, a olvidarse que tras los puños de su adversario se esconde alguien que siente y padece. **A vivir en soledad**.

• **Cualidades**:

Rápido, ágil y manejable, **Ruy posee un completísimo repertorio de golpes**. Entre ellos podemos destacar increíbles movimientos especiales, como el **Puño del Dragón**, la **Bola de Fuego** y la **Patada Huracanada**.

• En las siguientes imágenes encontrarás todos esos golpes, **la forma más sencilla de llevarlos a cabo** y **la energía que resta cada uno de ellos** (siempre sobre el nivel tres). Lee atentamente los textos que acompañan a las pantallas y sírvete, siempre que puedas, de ellos.

PATADAS



• Las **patadas** se pueden conseguir tanto **de pie,** como **saltando** o **agachados.**

• Se obtienen con estos botones:

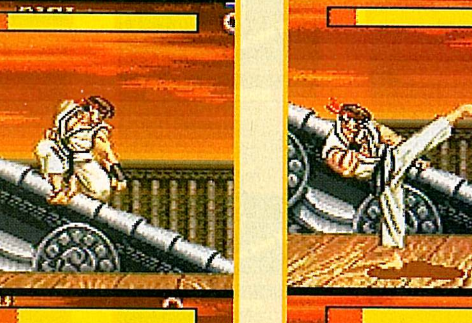
El **botón «R»**: patada muy eficaz -quita mucha energía al contrario-, pero bastante lenta de realizar y muy difícil de repetir.

El **botón «A»**: patada de características medias.

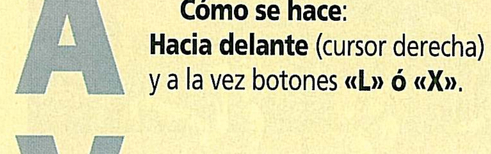
El **botón «B»**: patada muy rápida que, pese a restar poca energía al adversario, puedes repetir con mucha facilidad.







LLAVES



LLAVE CON EL BRAZO

• Es muy **sencilla** de realizar siempre que logremos **acercarnos al contrario sin ser golpeados.**

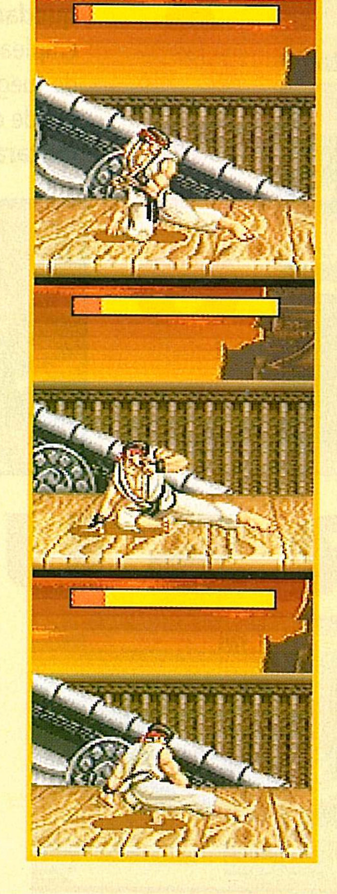
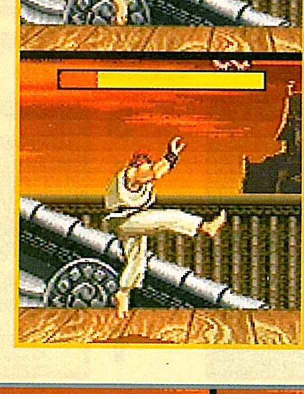
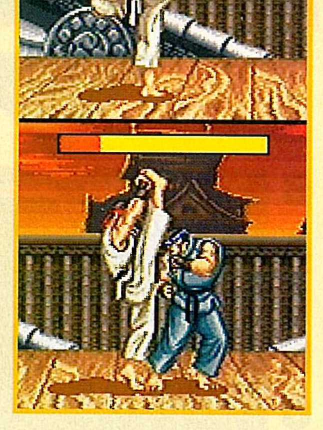
Cómo se hace:
Hacia delante (cursor derecha) y a la vez botones **«L» ó «X».**

LLAVE CON EL PIE

• Posee las mismas características que la anterior

• Recurrid a ambas si vuestro contrario está «contemplando las estrellas» ya que restan mucha energía.

Cómo se hace: **Hacia delante** (cursor derecha), y **botón «R» ó «A».**





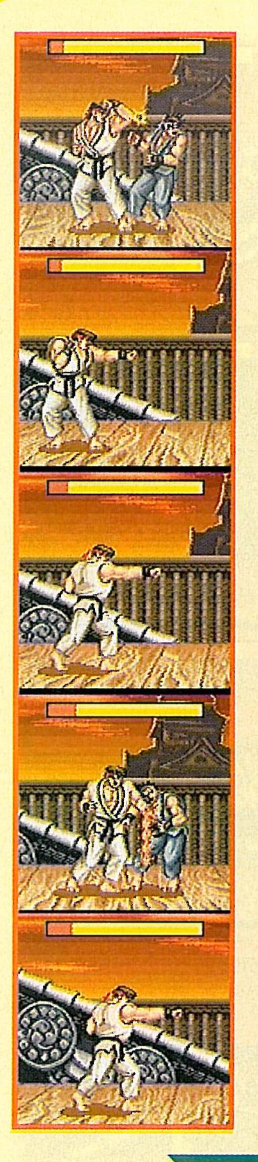












PUÑETAZOS

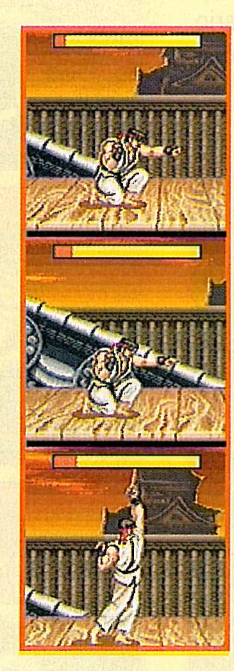
• Se efectúan con los botones de puño: **«L», «B» ó «A»**, en cualquier momento del juego.

• Al igual que con las patadas, **según el botón que uses,** quitarás más o menos vida al contrario.

• Ten en cuenta que **los golpes demoledores suelen ser bastante lentos** y difíciles de encadenar.

• Tu **elección** debe **depender del momento del juego** en que te encuentres, ya que **no hay reglas fijas.**





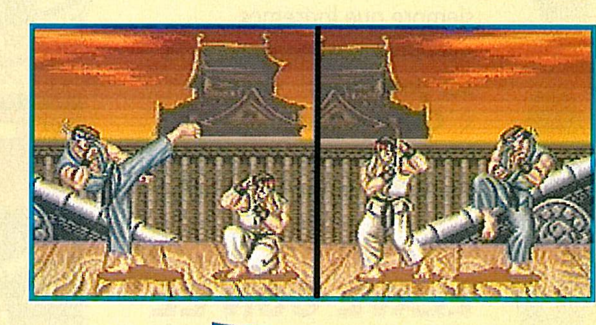
DEFENSA



• Siempre se ha dicho que la mejor defensa es un buen ataque. En Street Fighter II se invierten los términos (**el mejor ataque es una buena defensa**), por lo que dominar las técnicas de protección se convierte en **un arma fundamental.**

• **Si no quieres ser vapuleado** por el contrario haz lo siguiente:
Cuando te ataquen **por bajo o de frente**, presiona **diagonal inferior izquierda.**
Si lo hacen **desde arriba**, presiona cursor en la dirección opuesta a la que esté tu adversario (si está a la izquierda, presiona cursor derecha).

• En ambos casos **sus ataques quedarán sin efecto**, excepto si emplean golpes especiales: llamas, bolas de fuego y demás. Contra ellos uno puede cubrirse, pero **siempre le quitarán algo de vida.**



VERSUS

BALROG



Contra Balrog son **efectivas** tanto las **bolas de fuego**, como la **patada huracanada**. Es recomendable **protegerse y esperar** a que lance sus puñetazos **para contraatacar.**

SAGAT

Para vencer a Sagat son muy recomendables todos los **golpes que efectuemos desde el suelo**. De esta forma **esquivaremos sus bolas de fuego y sus «uppercuts».**

ZANGIEF

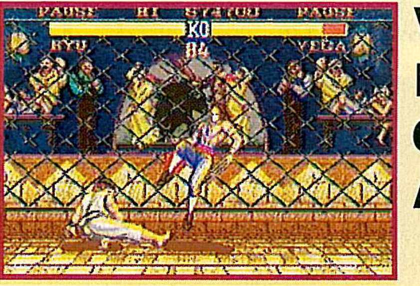


Hasta que el barbudo ruso no se ponga a dieta, con **una buena ración de ondas vitales** le tendremos a nuestra merced. **Evita siempre el cuerpo a cuerpo.**

BISON

Contra Bison **es útil esta táctica: protegerse** en una de las esquinas de la zona de combate y **esperar** a que finalice de dar golpes. Entonces Bison saltará hacia atras, y será el momento de **lanzarle una de nuestras ondas vitales.** Y atacar.

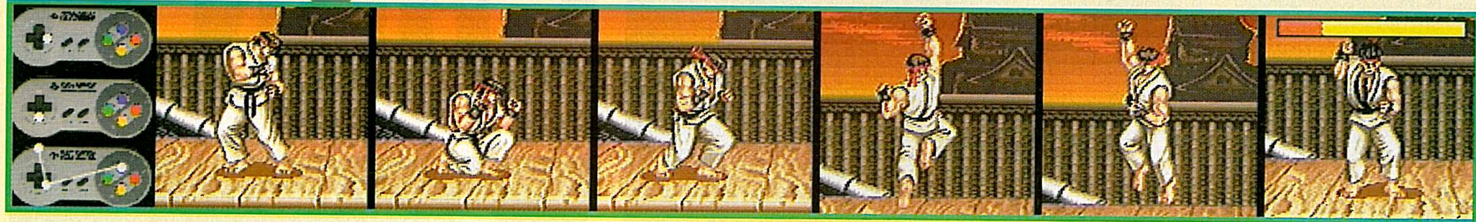
VEGA



Nuestro paisano españolito es uno de los **rivales más difíciles** de batir. Si quieres intentarlo, espera a que **comience a rebotar** por la pantalla y una décima antes de que caiga **haz un barrido fuerte (cursor abajo junto botón «R»).**

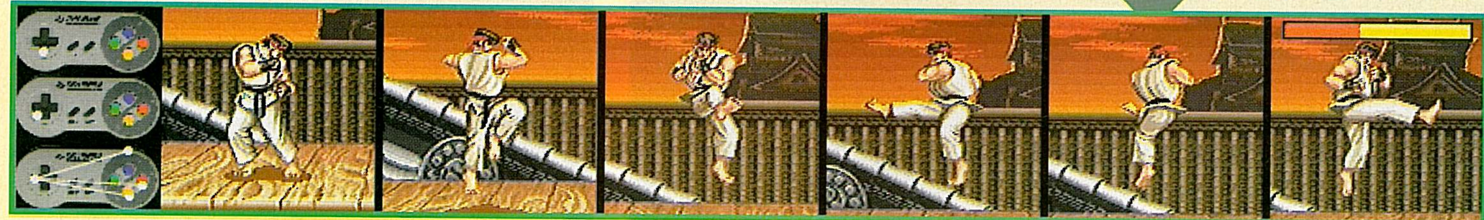


Para **invocar al puño del dragón** sólo tenéis que realizar la siguiente combinación: **derecha, abajo y diagonal inferior derecha al mismo tiempo que los botones «R» o «X»**. El grito: «Tatsu makisen pukyaku».



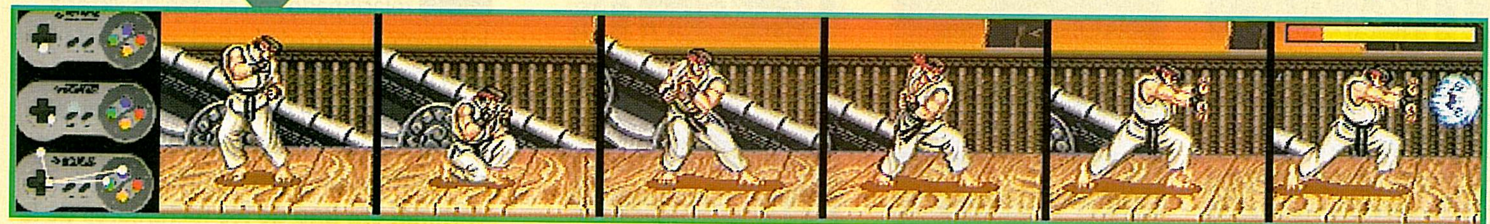


Se obtiene presionando **abajo, diagonal izquierda e izquierda junto con un botón de patada, es decir, «R», «A» o «B»**. Según el botón que utilices te saldrán tres, cuatro o cinco patadas. Golpe efectivo y espectacular.



BOLA DE FUEGO

Ryu lanza una especie de onda vital con este movimiento: **abajo, diagonal inferior derecha, y derecha junto con un botón de puñetazo**. Según el botón, la bola irá a una velocidad u otra, aunque siempre restará la misma energía.



HONDA



Este gordinflón andante **no es** precisamente **«el más rápido del Oeste»**. Unas **bolas de fuego a discrección** y el luchador de Sumo caerá en un abrir y cerrar de ojos.

BLANKA

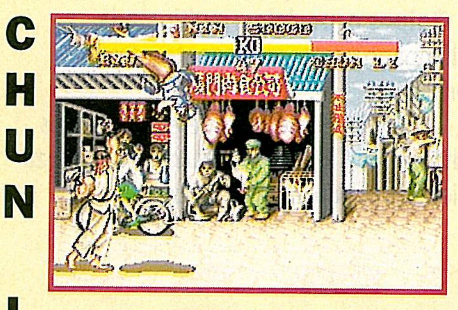


El infame bicharraco **odia que le manden bolas de fuego o que utilicen contra él golpes aéreos de gran potencia**. No lo olvides y no dejes pasar la ocasión.

GUILE

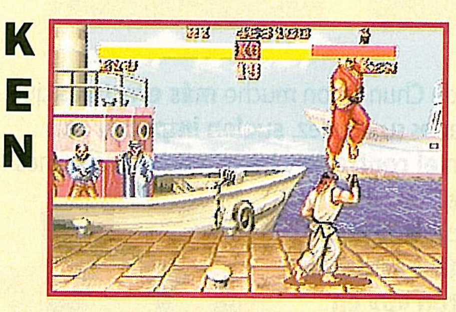
Guile cuenta con una patada larguísima, por lo que **nunca deberás tomar la iniciativa**. Opta por esperarle y hacer barridos pulsando **«Abajo» y un botón de patada.**

CHUN LI



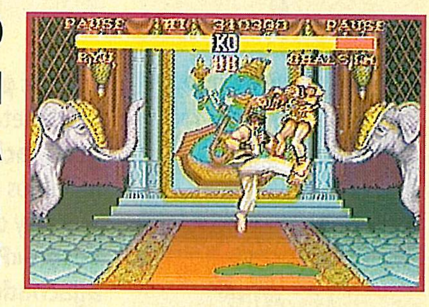
Los movimientos de Chun Li son previsibles, y sus saltos tan altos que siempre nos dará tiempo a **colocarnos debajo y asestarle un «uppercut». Abajo y botón «R».**

KEN

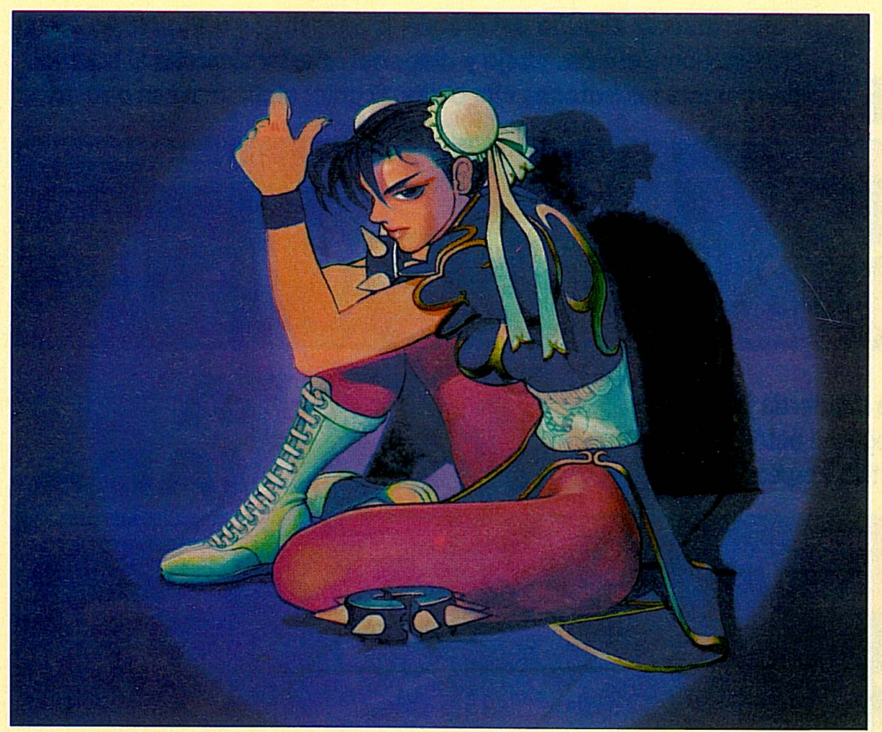


Cuando luches contra **Ken** fíjate en que hace **muchos «Puños del Dragón»**. Así que Sitúate **debajo de él** y propínale un **«uppercut». Pad hacia abajo y «R».**

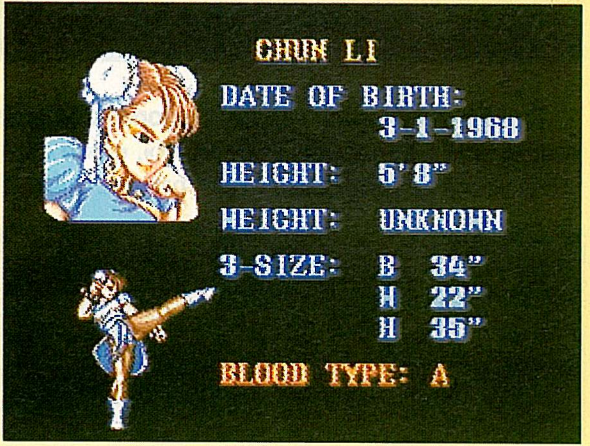
DHALSIM



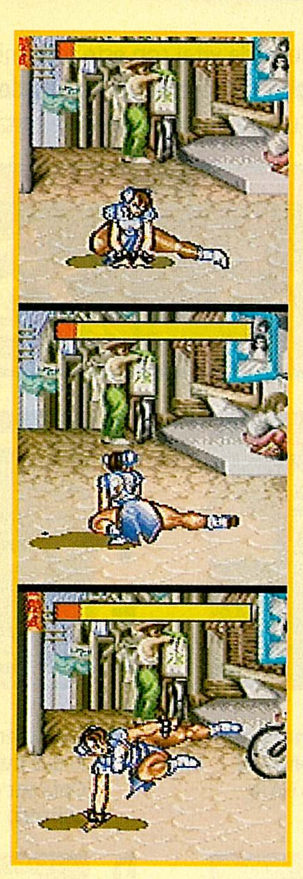
El viejo diablo ladrón es un **completo inútil en las distancias largas. Bolas de fuego y patadas huracanadas** bastarán para mandarle a un buen asilo.

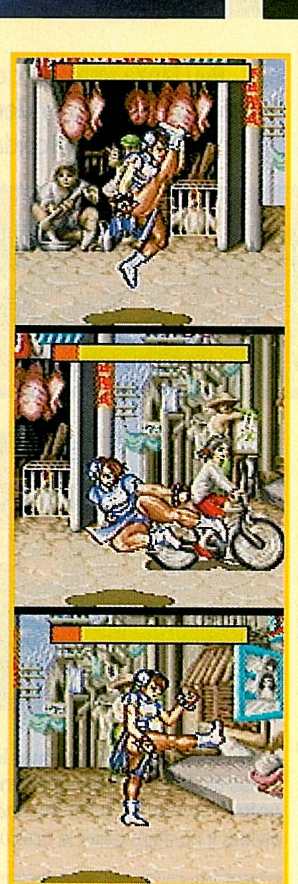


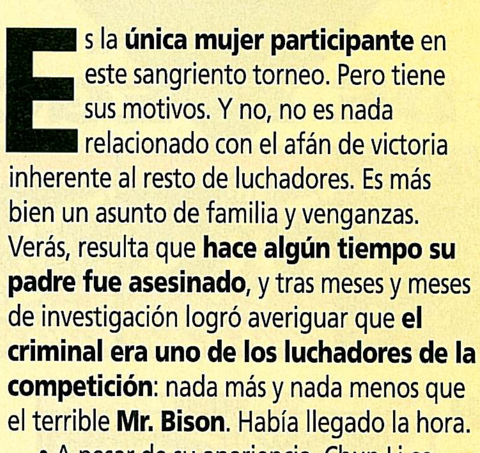
CHUN LI











Es la **única mujer participante** en este sangriento torneo. Pero tiene sus motivos. Y no, no es nada relacionado con el afán de victoria inherente al resto de luchadores. Es más bien un asunto de familia y venganzas. Verás, resulta que **hace algún tiempo su padre fue asesinado**, y tras meses y meses de investigación logró averiguar que **el criminal era uno de los luchadores de la competición**: nada más y nada menos que el terrible **Mr. Bison**. Había llegado la hora.

• A pesar de su apariencia, Chun Li es una **gran luchadora** capaz de poner las cosas muy difíciles a cualquiera.

• Cualidades:

Una **asombrosa velocidad**, que le permite escapar de situaciones comprometidas con gran celeridad y sin daño alguno.

Gran capacidad de salto y amplia gama de patadas, que le convierten en una luchadora respetable.

Golpes especiales: multipatada relámpago y la impresionante patada torbellino.

Una belleza oriental que embruja a los adversarios y le permite actuar con crudeza mientras nadan en el despiste.

• Las **patadas** de Chun Li son mucho **más efectivas** que los puñetazos. Gracias su rapidez, **suelen impactar con gran facilidad en el contrario** y hacer mucho daño si nos hallamos en el aire.

• Hay dos patadas poderosas: **botón «R» mientras estamos agachados**, y **botón «B» en el aire**. Una es rápida y la otra muy eficaz.



PUÑETAZOS

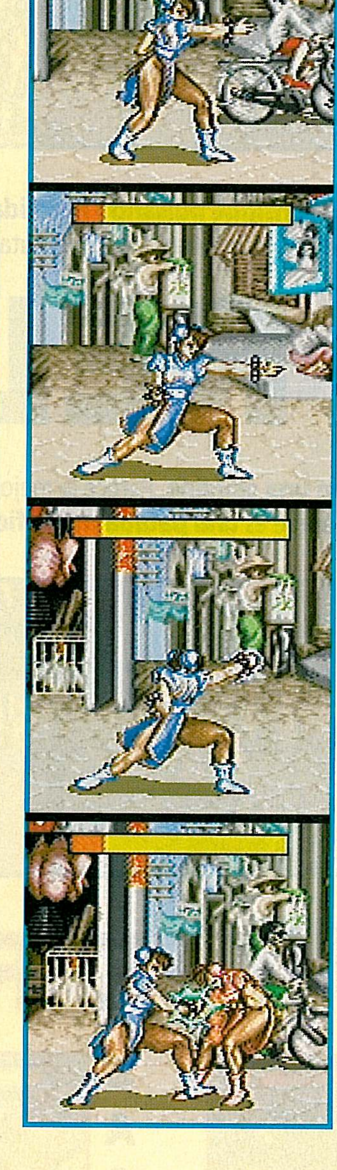
• **No son golpes demasiado aconsejables.**

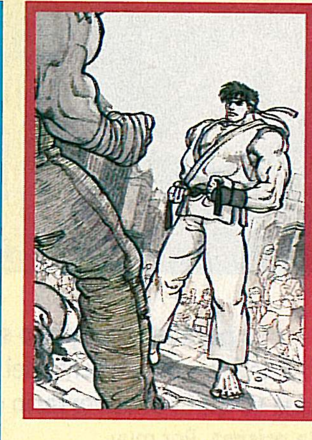
• **La forma de pegar puñetazos no varía -tanto agachada como saltando-** aunque cambiemos de botón. Tan sólo notaremos cambios en cuanto a la cantidad de energía que quitamos al adversario.

• Por el contrario, **los patrones de ataque sí varían si estamos de pie**, según el botón que empleemos. Estos **puñetazos** son **los únicos algo aconsejables** por la energía que restan, **aunque seguimos prefiriendo las patadas.**









DEFENSA

•El saber **cubrirse a tiempo** es la mejor estrategia de ataque.

• Es muy conveniente **protegerse después de haber lanzado un golpe**, sobre todo si éste no ha llegado a su destino. Para frenar el contraataque

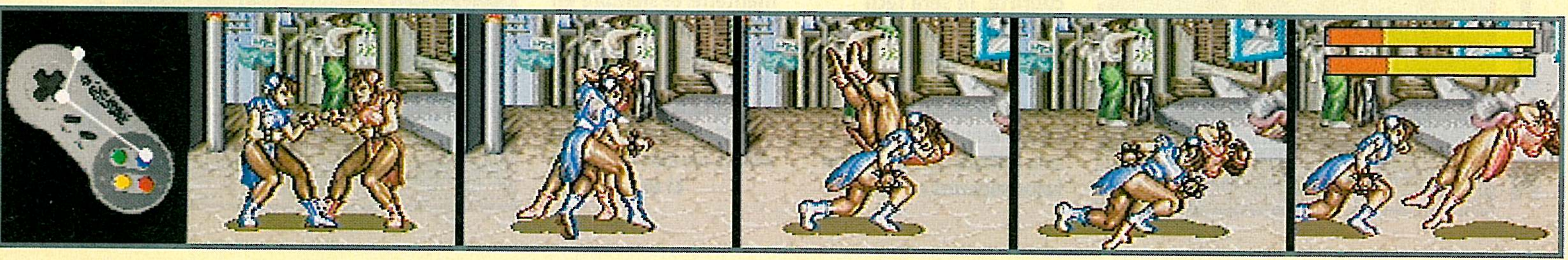
• Las tácticas de protección de Chun Li siguen los **esquemas** que has leído en el caso **de Ryu.**

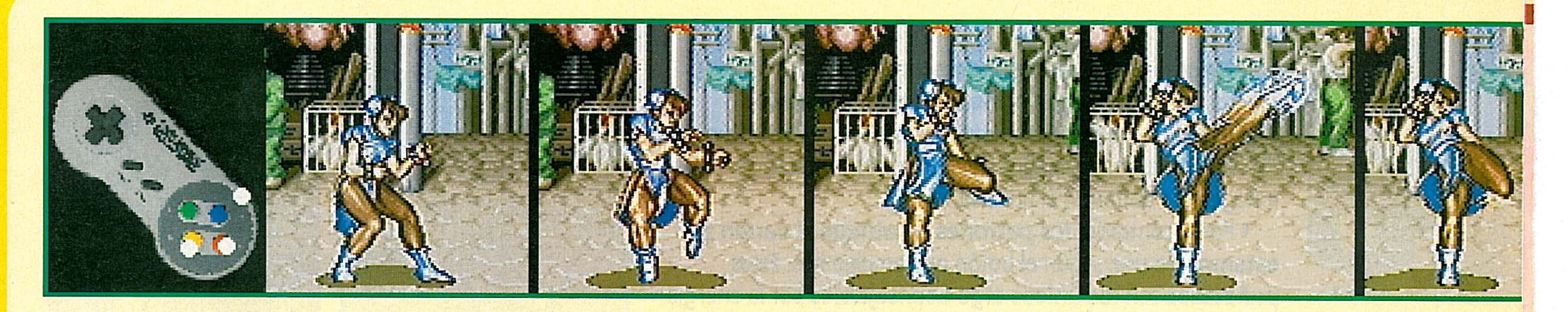
LLAVES

• Un arma muy efectiva que puedes realizar tanto en el suelo como en el aire (en el aire quitará más energía).

• Para llevarlas a cabo tan sólo necesitas **dirigirte hacia tu adversario y presionar «L» ó «X».**





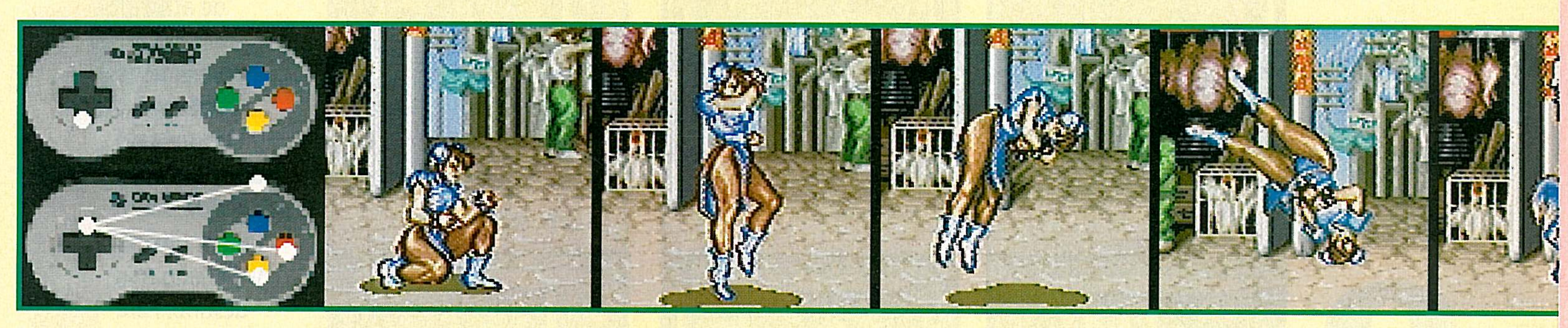


• **La patada relámpago se consigue pulsando repetidamente los botones «R» , «A» ó «B».**

• Independientemente del botón que se pulse para ejecutar este golpe, **la cantidad de energía que se quita al adversario es la misma**. Por muy sorprendente que te pueda parecer.

RELÁMPAGO

• **Es recomendable** utilizar este ataque especial **cuando Chun Li quede acorralada en una esquina**. Parece la mejor forma de quitarse de encima el brutal ataque de los contrincantes. Porque es **una patada muy eficaz que no admite respuestas.**



VERSUS

BALROG

La mejor forma de luchar contra este boxeador consiste en **saltar a su alrededor** y permanecer cubierta para sacudirle un fuerte barrido (**agachada y botón «R»**).

SAGAT

Para derrotar a este gigante debes **eludir sus bolas de fuego** y hacerle un barrido, agachada **con el botón «R»**, en cuanto se encuentre a la distancia adecuada.

ZANGIEF



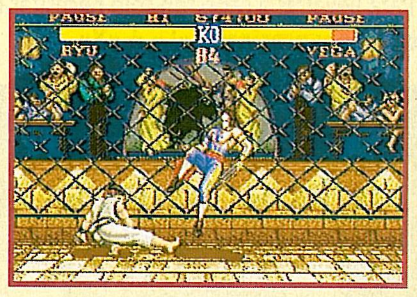
Lo mejor para derrotar a esta masa de musculos es usar **golpes aéreos**. Pero, ¡cuidado!, **si consigue agarrarte será tu perdición**. Así que salta, golpea y aléjate.

BISON

Permanece en el borde del decorado y **no dejes de cubrirte. Te será fácil vencer** si utilizas una de tus **patadas aéreas** al acercarse tu adversario. Si trata de quemarte con su magia, esquívale y **lanza una patada con un botón (aconsejamos el «B»).**

VEGA

Para vencer a nuestro compatriota **deberás mantenerte siempre en constante movimiento** (a ser posible por los aires) y asestarle golpes aéreos. Aunque Vega domina este tipo de lucha, **no debes olvidar queChun Li es la mejor.**



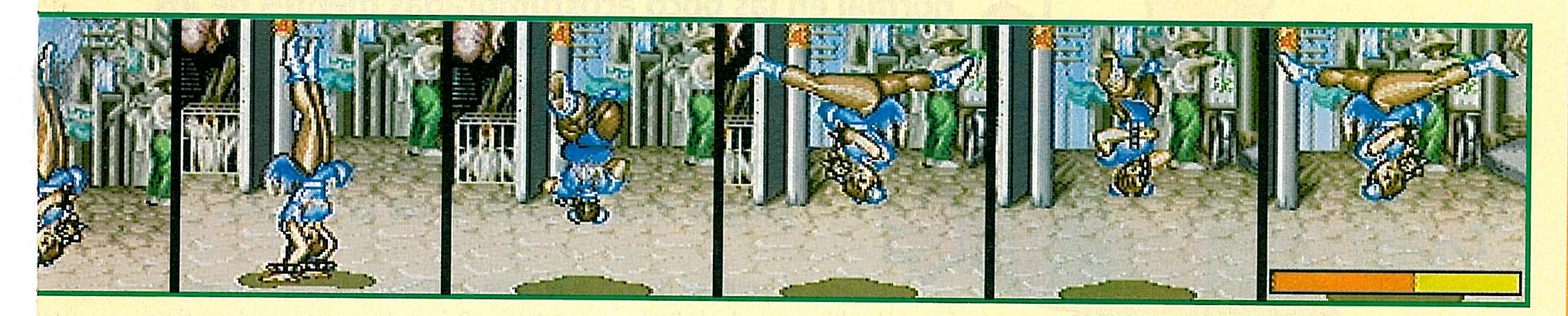


TORBELLINO

• Es el **arma más espectacular** de los que posee Chun Li. No en vano, **si su oponente recibe toda la serie** que abajo tenéis bien definida, **le será arrebatada gran parte de su energía vital.**

• Se obtiene con **«Abajo» durante dos segundos, y seguidamente «arriba» unido a cualquier golpe de patada («R», «A» ó «B»).** La elección de uno u otro botón determinará la cantidad de molinos que efectuará en el aire y por tanto, **su eficacia probada.**

• Al igual que la Patada Huracanada de Ryu, **es muy previsible y fácil de contrarrestar.**

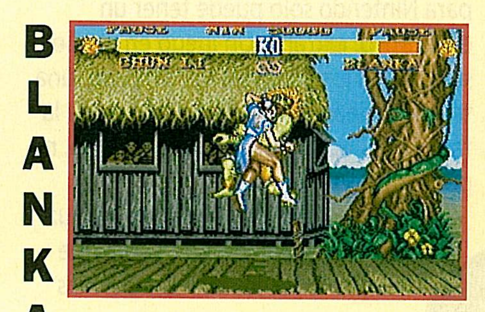


HONDA



Pese a la diferencia de tamaño entre ambos cuerpos, **la victoria no es imposible.** Cuando Honda utilice su Palmada **salta para colocarte a su espalda y golpeále.**

BLANKA



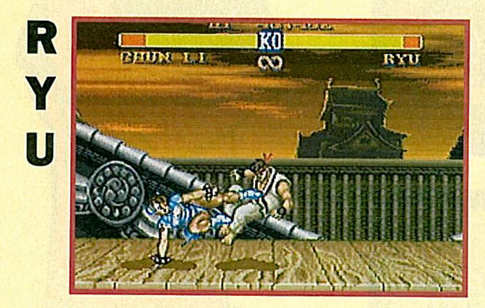
Con Blanka deberás valerte de **tu mejor arma: el salto. En el aire te será muy fácil golpear al monstruo,** pues vuelve bastante vulnerable cuando realiza un salto.

GUILE



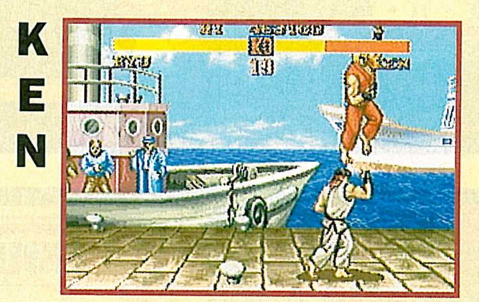
Aunque Guile es bueno en el airedebes tener presente que **Chun Li es la mejor** Así que, **aséstale cualquier tipo de golpe aéreo** y atrápale para lanzarle al suelo.

RYU



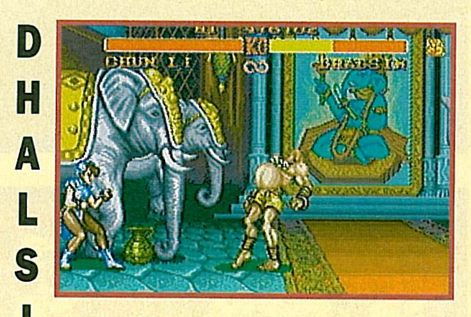
Mantente a un distancia adecuada para **golpear a Ryu cuando baje al suelo** tras el puño del dragón. **Salta encima** de él y **golpéale** cuando haga bola de fuego.

KEN

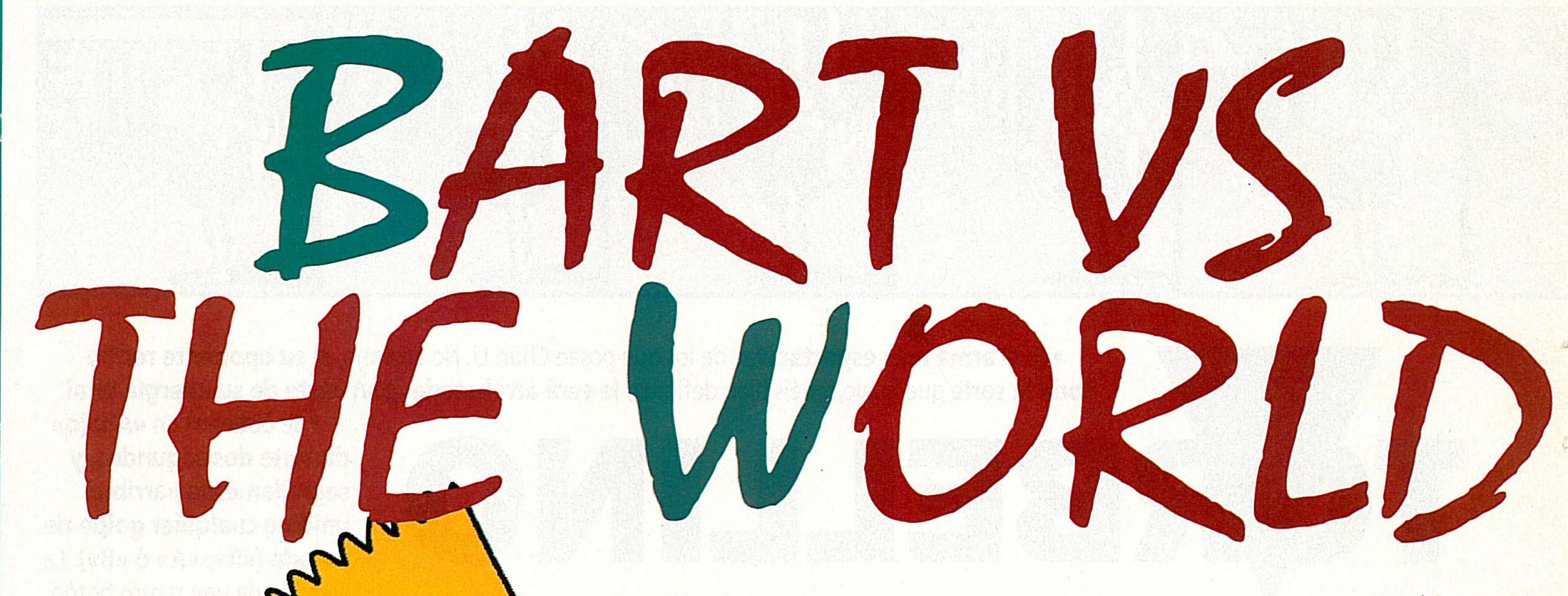


La **táctica** para derrotar a Ken es **la misma que la que has usado con Ryu.** La única diferencia radica en que **Ken usa con más frecuencia su Puño de Dragón.**

DHALSIM



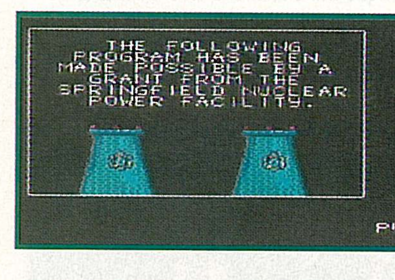
Cuando **Dhalsim te lance fuego, permanecerá indefenso durante unos momentos.** Aprovecha el instante para saltar hacia él y golpearle con tu patada.



La última aventura de los geniales Simpson sobre N.E.S. parece haber impactado con más fuerza de lo normal en las poco acostumbradas mentes de los usuarios a los avatares de Bart. Nintendo Acción ha querido unirse a la mecha del incombustible chaval y contaros absolutamente todos los secretos y misterios que rodean a uno de los juegos más peculiares de la familia.

Como no podía ser de otra forma, la última pasada de Bart para Nintendo sólo puede tener un calificativo: extraña. Un juego en el que se mezclan los dibujillos del Simpson, una trama nuclear, la vida de Krusty y toda la familia del odioso Burns, boca de apio, no podía merecer menos.

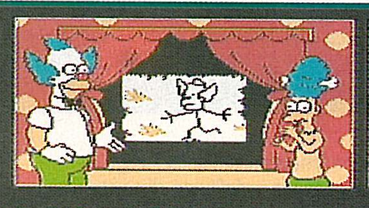
Por eso hemos decidido sacar a la luz pública una competísima guía que desvele todos los secretos del más reciente cartucho de Acclaim. Para eso estamos. Préparate, pues, para degustar a continuación la más sabrosa solución de entuertos, toma de escenarios y salva-guarda de muebles que tu revista favorita ha sido capaz de encontrar dentro del absurdo Simpson.

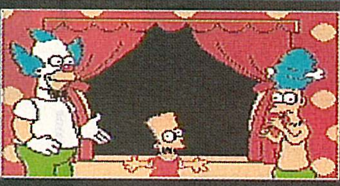


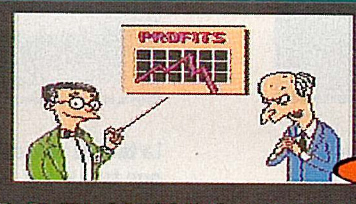










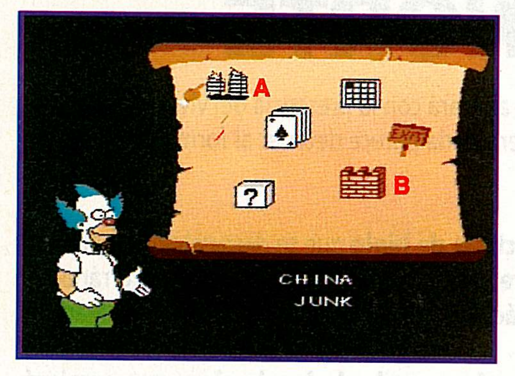




BART SIMPSON?!!

OUR PLAN IS GOING ACCORDIN
TO PLAN. MR. BURNS. SIR!

CHINA



• Aquí comienza la aventura de Bart. En la inquietante y particular China, cuyos misterios pasamos a desvelarte.

• *El junco (A)*

Para empezar **nos lo ponen fácil**. A pesar de lo enorme de este barquichuelo (abajo lo tienes), la salida se localiza rápido. LLega hasta el **mástil de la izquierda**, y en su cima hallarás el icono **«map»** que, como sabes, es la salida del mundo.

El **Krusty único** está en la **parte inferior izquierda junto al casco del barco**. Los **iconos de Bartman** te evitarán pérdidas de energía, ya que podrás llegar volando a tu destino.

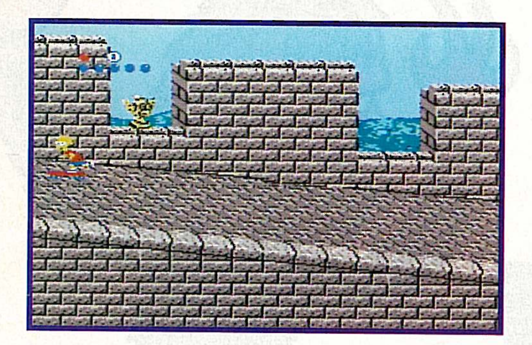




• *La Gran Muralla (B)*

No podía faltar. Aunque sirva de rampa para el monopatín de Bart. **Para superarla, salta siempre en los trampolines** y procura ir por el margen derecho de la calzada.

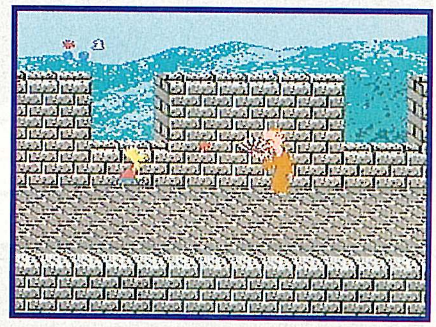
El **Krusty único** está en la **parte izquierda**, si antes contactas con tu hermana unas rampas más atrás.

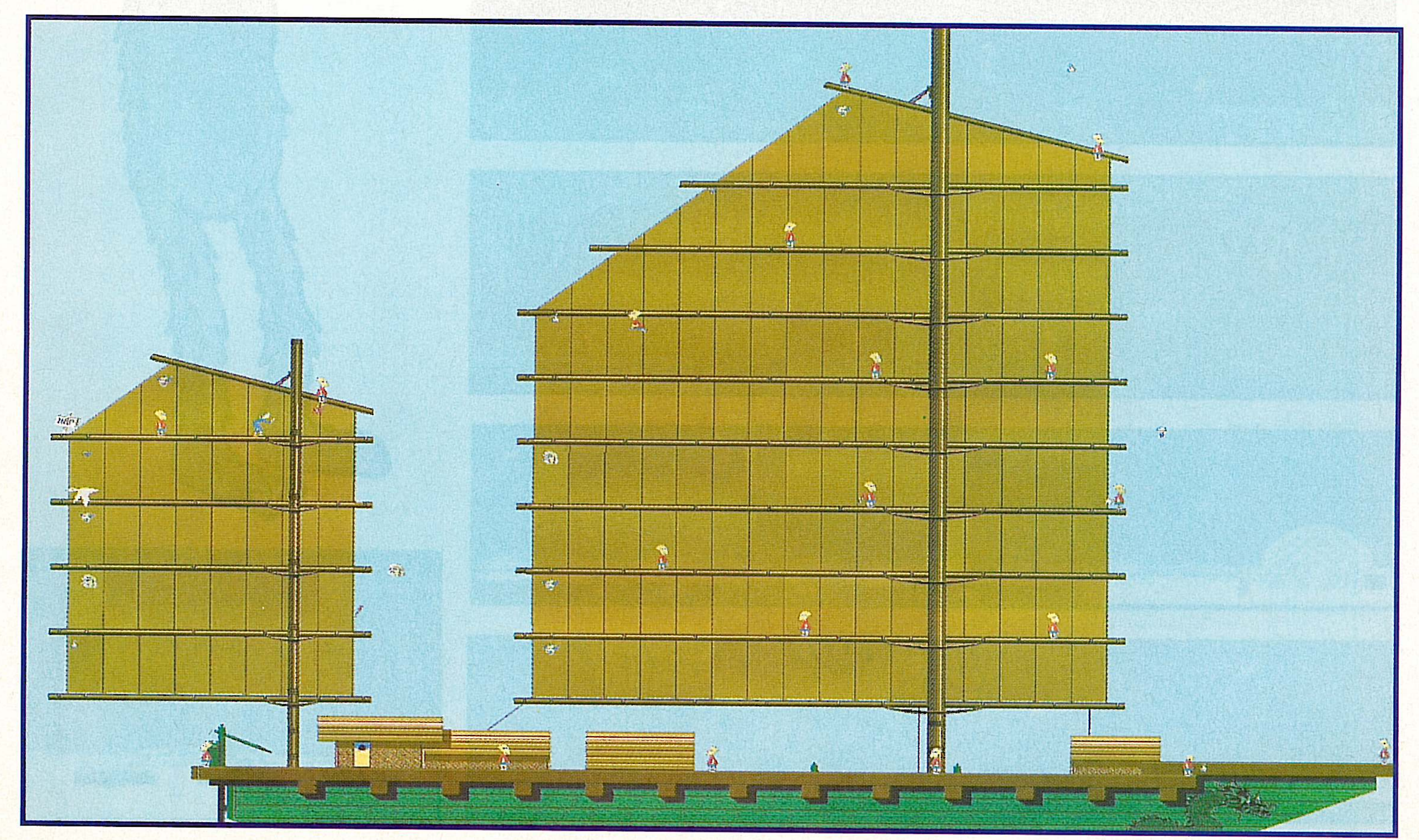


• *Fu Manchu Burns*

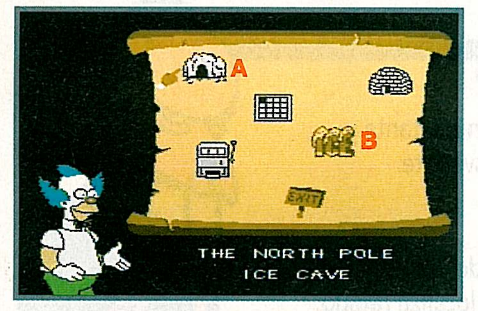
Es el **pariente asiático de Burns**. Y además, bastante facilón de eliminar.

Únicamente hay que tener en cuenta **su abanico**. Si el artilugio está abierto, **repelerá nuestros disparos** y los lanzará contra nosotros. Bastará **un poco de paciencia**, por aquello de que se cierre el abanico, y algo de habilidad para eludir «nuestros» disparos.





POLO NORTE



La soledad de los pinguinos y los icebergs se alterará con la presencia del vivaracho Bart Simpson. Las cosas comienzan a complicarse, pero nada parece detener al formidable Bart.

• La caverna de hielo (A)

Para **amantes de las plataformas**. **Estalactitas de hielo** que se derrumban con el retumbar de nuestros pasos, **corrientes de aire**, precipicios insalvables, aguas subterráneas congeladas...**un peligroso conjunto de obstáculos** que requerirán de toda la habilidad que quepa en nuestras manos.

Para obtener el inevitable **Krusty único, desviaremos las bolas de nieve que arrojará Marge, para que impacten en Homer, que está justo encima**. Y todo, **a lomos de una plataforma de hielo**, ¿alguien da más?



• El rio helado (B)

Es una fase menos complicada que la anterior, sólo que ahora necesitamos **hacernos con el control del mini-iceberg en el que navegamos**. Y eso ya es todo un problema.

El **Krusty aparecerá de la mano de Maggie,** unos metros antes de un iglú. Cuidado con los **peces y los pájaros** que son más **aguafiestas** de lo que parece. Huye de ellos o destózalos.

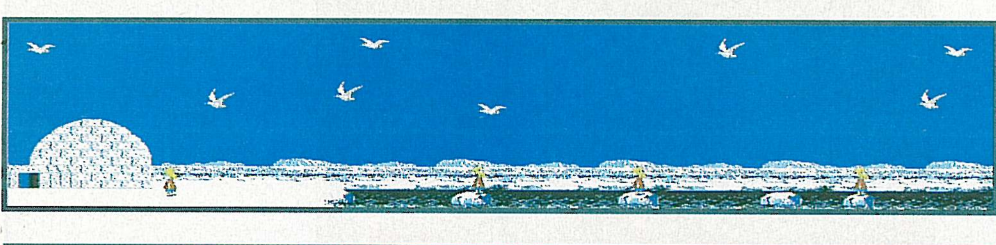
• El abominable Burns de las nieves

Un Burns de físico apropiado a las perversas mentes de la familia. Pero **nada más fácil**. **Unos certeros saltos en la chepa y no te inquietará demasiado.**

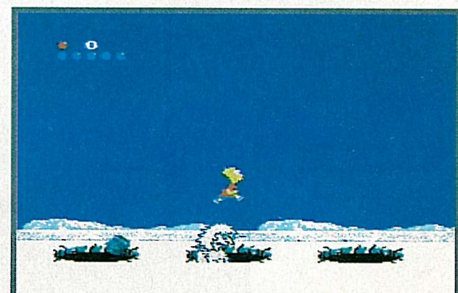


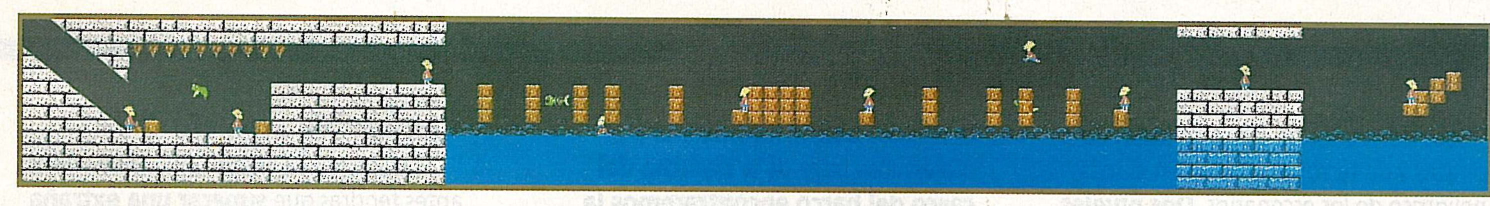


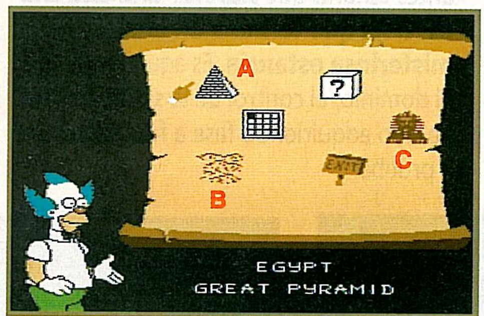


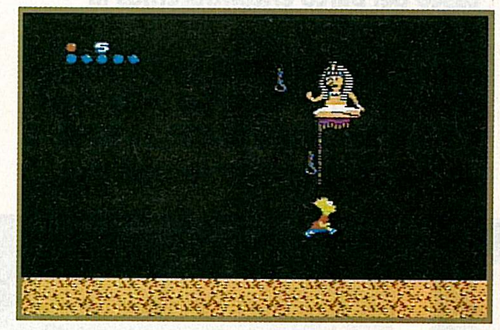


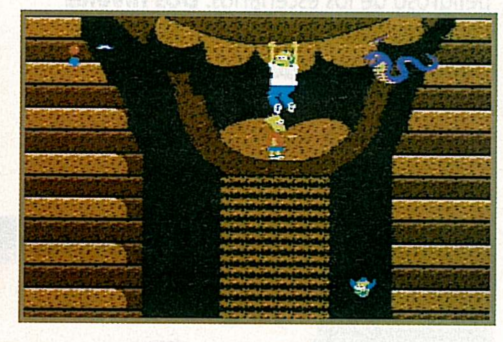


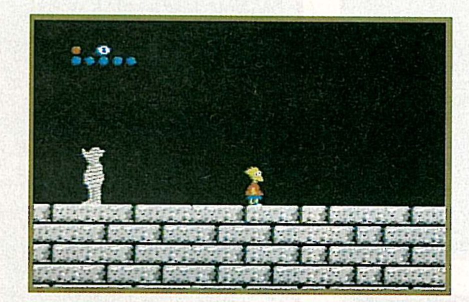










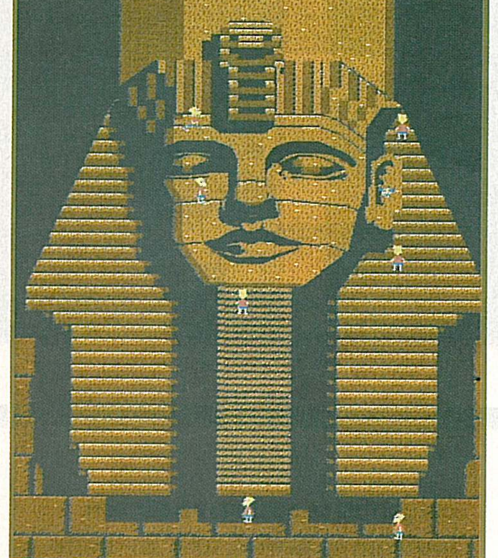


EGIPTO

• La gran pirámide (A)

Para penetrar en el interior de este edificio, deberemos atravesar un **grueso ladrillo** que está encima de un **arquero egipcio**, en el exterior del monumento.

El **Krusty único** se halla en una caverna situada justo encima de la tira que os enseñamos. Veremos la salida si nos mantenemos **en los ladrillos móviles, sin caernos, y saltamos a las mini-plataformas que rodean el icono «map»**.



• Valle de los Reyes (B)

Si nos pegamos a la derecha del túnel por el que nos deslizamos al principio, aterrizaremos en **una cueva que contiene el preciadísimo Krusty único**.

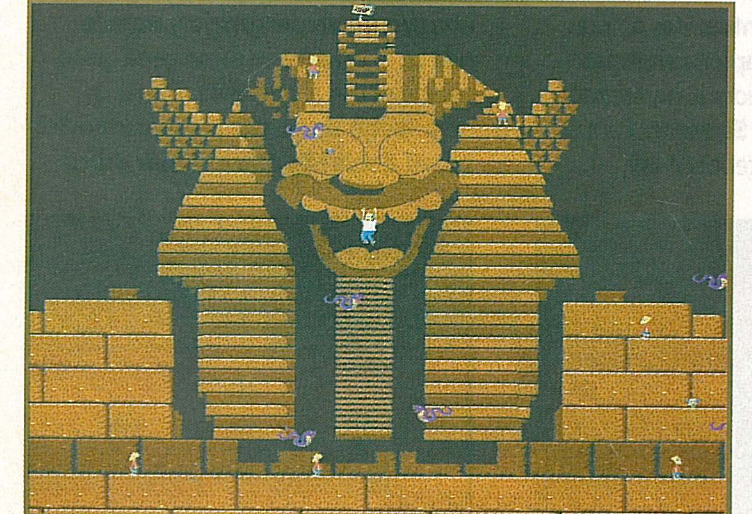
Justo al fondo de la caverna, a mano derecha, está el pasadizo que conduce a una monumental esfinge. La **salida se esconde en el interior de la oreja derecha** de la estatua de piedra, que por cierto, es la única que posee.

• La esfinge (C)

Nada menos que un cuerpo de león con cabeza de...¡Krusty!. La más facilona de las tres. El **Krusty único** nos lo dará Homer colgado de uno de los labios de la estatua. La **salida** está justo en la cima de la **cocorota de piedra**.

• Ramses Burns

Esta vez se ha colocado a bordo de una alfombra mágica. **Tendremos que tirar de un hilo que pende de ella para hacerle caer al suelo.** Como todos los Burns de final de fase, tiene su truquillo.





HOLLYWOOD

Los decorados de viejas películas de piratas y de terror se funden en el más peligroso de los escenarios. **Dos niveles de dificultad tenebrosa y, al mismo tiempo, encantadora.**

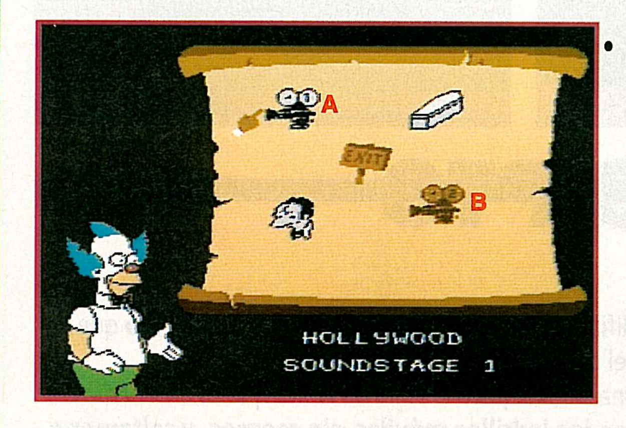
• *Nivel de sonido 1 (A)*

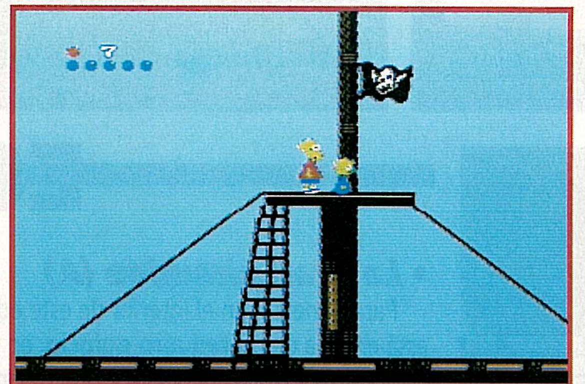
El junco de China se transforma en un minúsculo bote al lado de esta majestuosa nave. **A la derecha del casco del barco encontraremos la salida.**

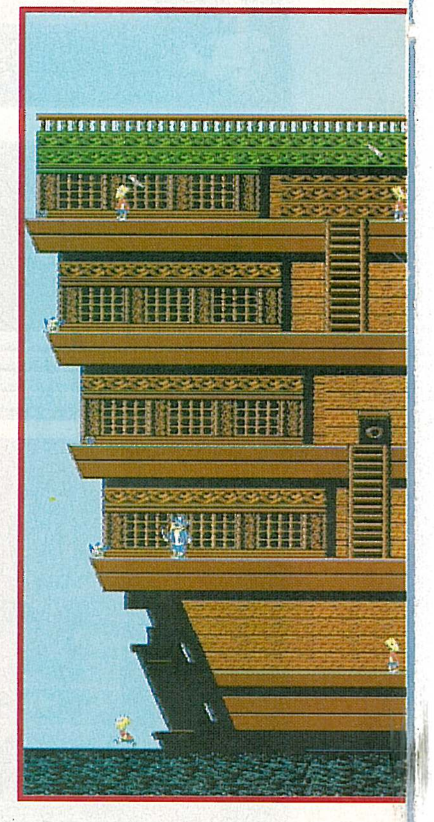
Para llegar a ella, sólo tenemos que **escalar** todas las **redes que cuelgan de los mástiles**. En uno de ellos, en forma de bandera, aparecerá el **Krusty único**.

• *Nivel de sonido 2 (B)*

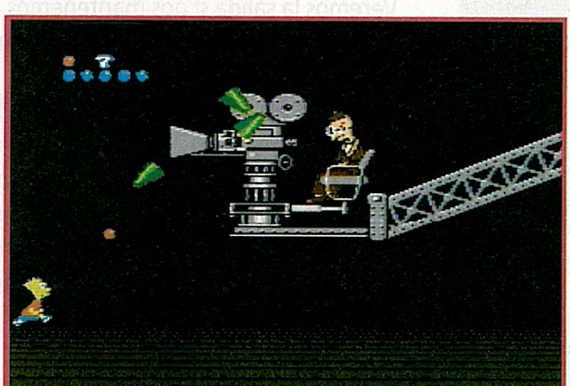
Plataforma va, plataforma viene. Pero antes tendrás que **superar una extraña caverna que termina en una misteriosa estancia**. Es aquí donde todo el dominio, el control de la situación que has ido adquiriendo fase a fase se pondrá a prueba.











BONUS

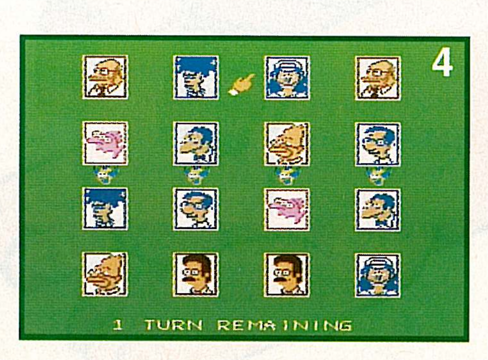
Para hacer más amena la aventura, los programadores han tenido el detalle de incluir una serie de jueguecillos que servirán de descanso entre fase y fase. Esta suculenta colección de entretenimientos hará las delicias de cualquiera, e incluso servirá como acicate para culminar cada mundo y así descubrir que nuevas sorpresas nos deparan los niveles siguientes. Podemos disfrutar de siete juegos diferentes.

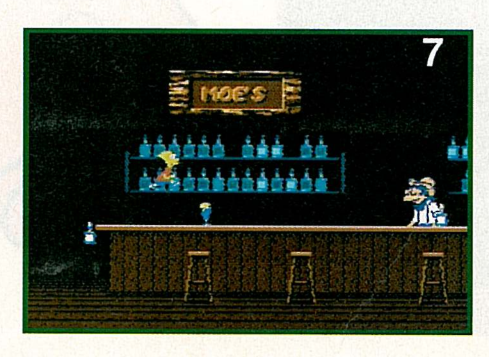
1- **Puzzles deslizantes**: Más difíciles de lo que parecen. **Empieza siempre desde abajo** y no olvides la numeración.

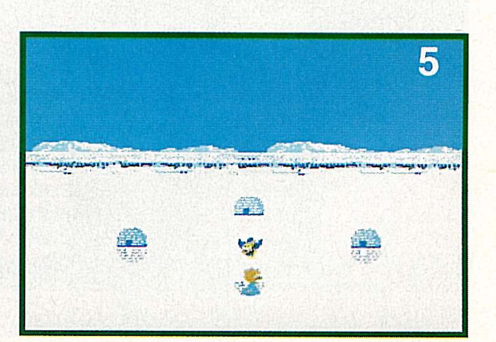
2- **El trivial de los Simpson**: Para asiduos de la serie. ¡Atención! **las preguntas se suelen repetir con bastante asiduidad**, tenlo en cuenta.

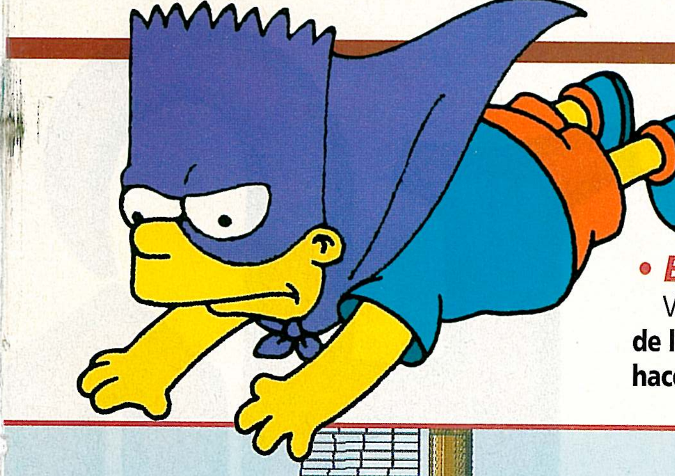
3- **Máquina tragaperras**: **Fija la imagen en un personaje y para la ruleta**. Si lo haces en el momento justo, coincidirá con el que gane al final.

4- **Juego de cartas**: ¿Te suena eso del **tebeo doble**? **Es quizá el más difícil**.







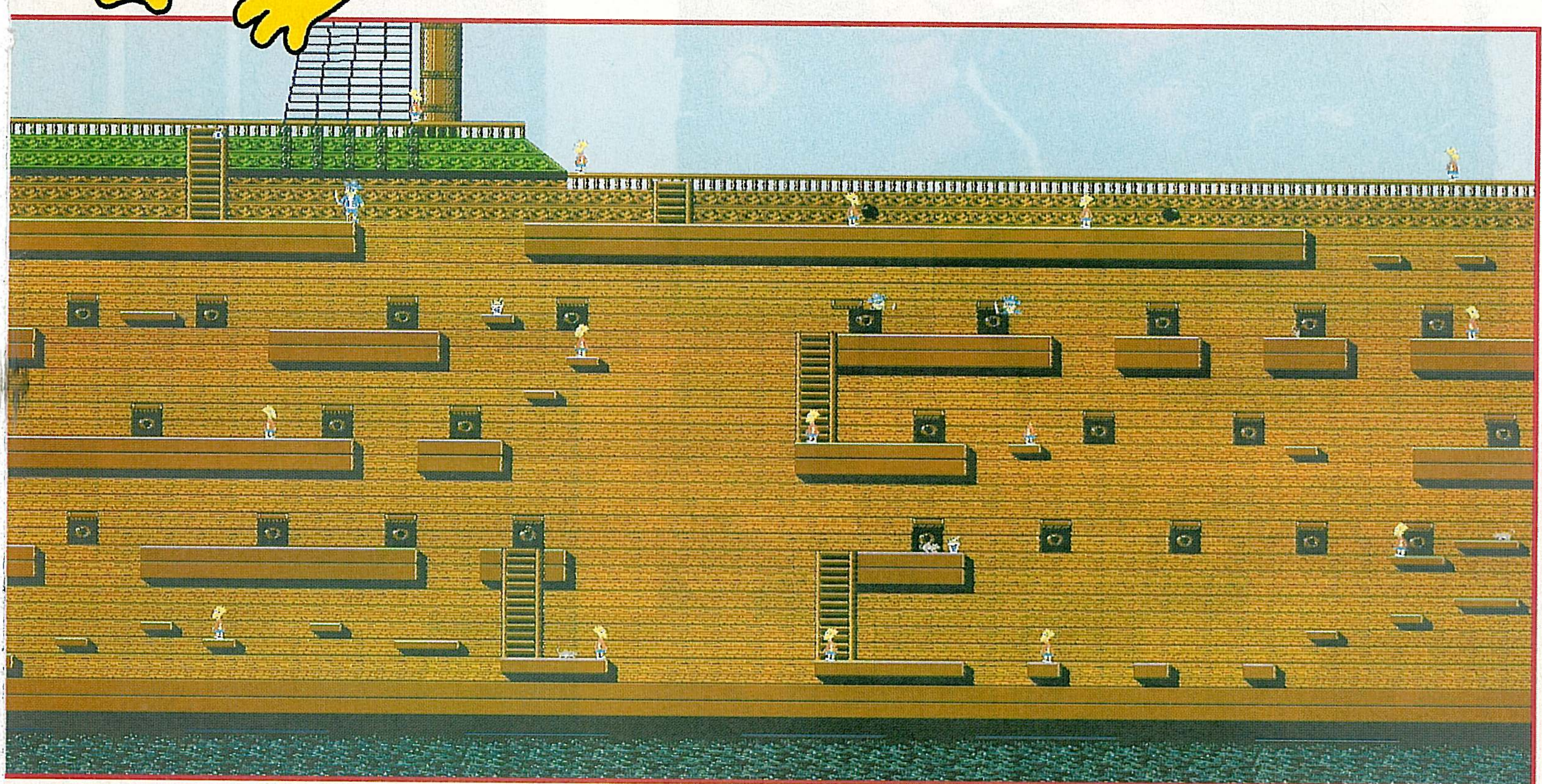


Por el camino hacia la salida descubrirás el último busto del Krusty único.

• *Eric Von Burns*

Viaja **a bordo de una de esas grúas de las cámaras de cine. Y habrá que hacerle caer a pelotazo limpio.** No creemos tampoco que te presente mucha batalla.

Tu victoria te devolverá al **Show de Krusty donde rendirás cuentas de tu viaje**. Allí te aguarda una sorpresa final, pero eso ya te lo dejamos a ti, que con todas las pistas que te hemos dado no te será muy difícil llegar a ella.

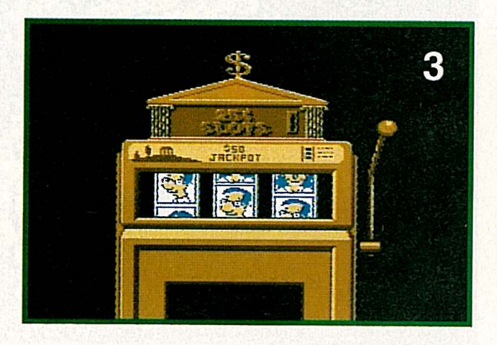


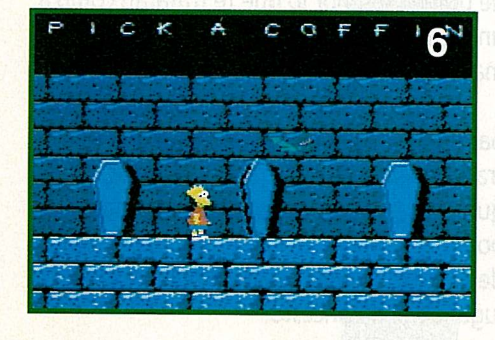
La solución: **apuntarse en un papel los personajes que van saliendo**.

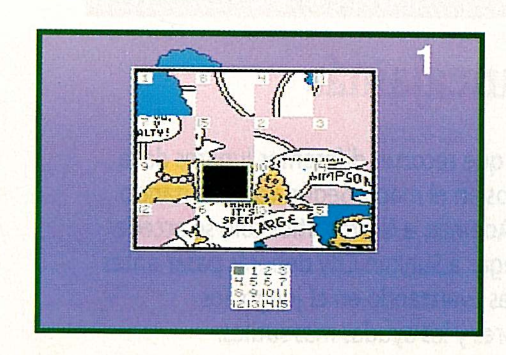
5- **Juego del iglú: Tres iglús** se **mueven a una velocidad** vertiginosa y ocultan una cabeza de Krusty oculta. Retén con la mirada el iglú donde se esconde, y ya es tuyo.

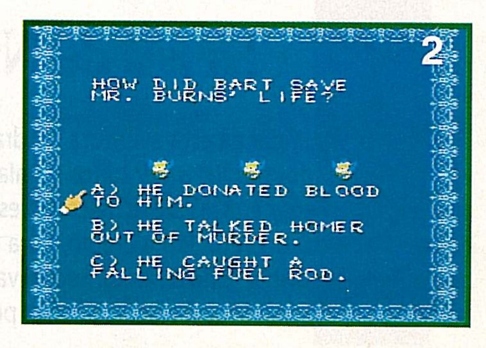
6- **Encuentra a los murciélagos**: Tres **ataudes que deberás abrir en un orden determinado para obtener así el premio**. Consejo: repetir siempre el mismo orden.

7- **Bar de Moe**: **Saltar botellas y recoger cabezas de Krusty**. La técnica más conveniente es medir la longitud de nuestros saltos.



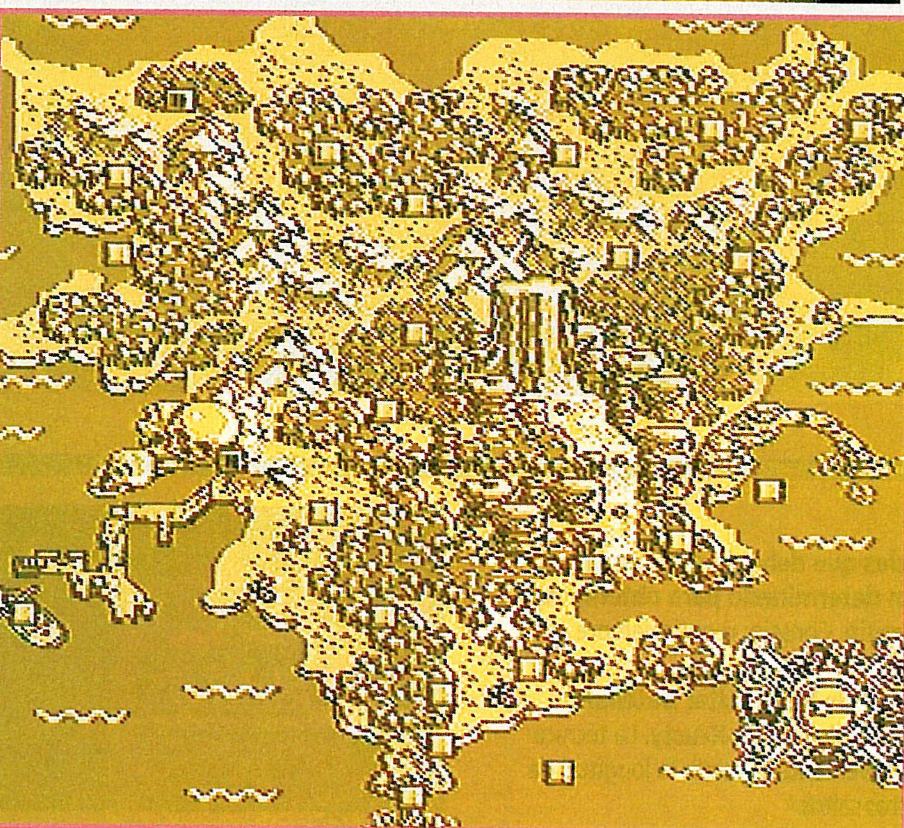






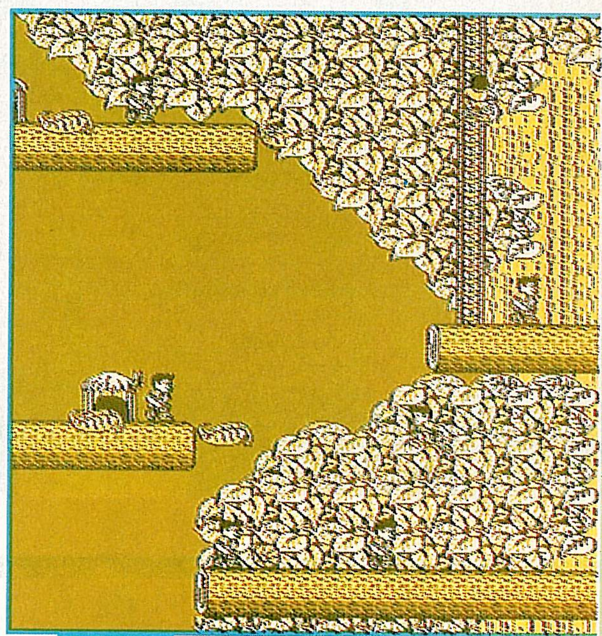






La isla de Nuncajamás

Para llegar al final de esta aventura tendrás que recorrer diferentes lugares de la isla, representados por los cuadraditos señalados en el mapa. Según vayas visitando zonas podrás llegar a otras antes inaccesibles. Además, a ciertos sitios sólo se accede desde un punto concreto. Por ejemplo, para llegar a Sunken City deberás pasar antes por la mina fantasma (Ghost Mine). Según vayas avanzando en el juego, los laberintos serán más intrincados, los malos peores y las ayudas más sutiles.



El árbol del ahorcado

NEVER TREE

Este es el cuartel general de los chicos perdidos.

El problema es que ellos no se acuerdan de quién eres, por lo que te tratarán como a un intruso cualquiera, es decir, bastante mal.

El lugar está lleno de muelles-trampolín, paredes en las que rebotas, hojas que te transportan a otros lugares... Además, si quieres hacer algunos puntos extra para poner tu nombre en lo más alto de la tabla de records, puedes pasar un buen rato jugando al baloncesto.



Amigos, estamos a punto de iniciar un sensacional viaje que ha de llevarnos directamente hasta la isla de Nuncajamás. Peter Pan y Campanilla serán nuestros compañeros de excepción en una aventura en la que podremos intimar con los chicos perdidos, luchar contra los malvados piratas o rescatar a unos inocentes infantes de las garras del temible Capitán Garfio. ¿Listos para despegar?

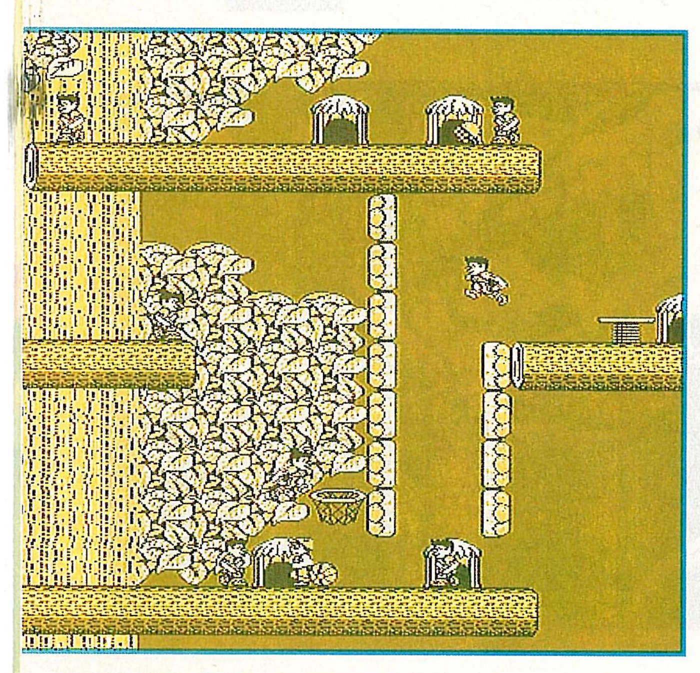
Ostras... Pedrín

FASES MARINAS: SUNKEN CITY, MARINE WORLD Y HOOK´S COVE.

Bajo el agua Peter tendrá que buscar un número determinado de ostras y arrebatarles la perla que esconden dentro. ¿Los enemigos? Peces, medusas, remolinos que te apartan de tu camino, buzos con fusiles acuáticos, barriles de explosivos. También encontrarás unos curiosos yunques que te ayudarán a llegar al fondo más deprisa.

En este caso, tu energía será oxígeno y para reponerla deberás ascender a la superficie y tomar aire, pues según pase el tiempo, éste se irá agotando.

Puntos extra: recogiendo los cofres del tesoro.



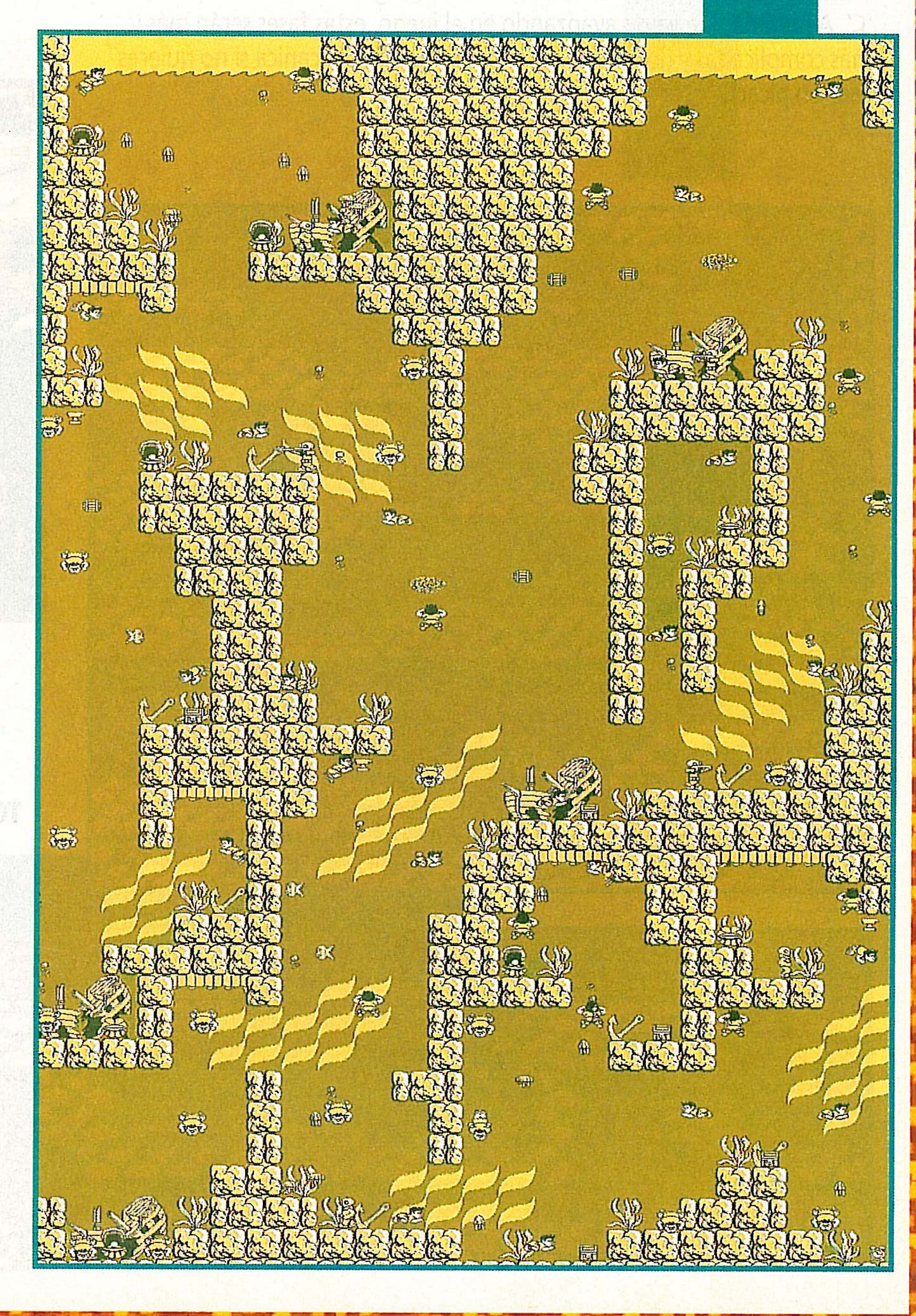


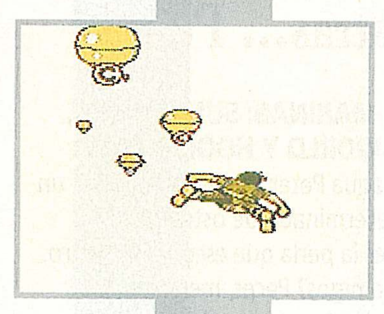
Ponga un hada en su vida

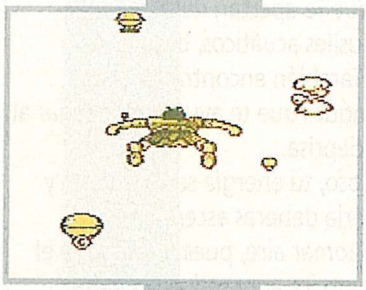
Campanilla se ha encargado de espolvorear algunos lugares de cada fase con polvo de hada. Volando sobre su estela podrás llegar a rincones ocultos y reservados. Para ello tienes que echarle imaginación en forma de canicas que encontrarás tiradas por ahí.

En cada nuevo lugar que visites, busca a Campanilla. Si antes has recogido un dedal, te acompañará y te ayudará a quitarte a algunos pesados de encima.

Los marcadores de dedales y canicas muestran las oportunidades que te quedan para volar o utilizar los poderes de tu hada preferida.







Si acaso quieres volar...

FASES DE VUELO: FLYING

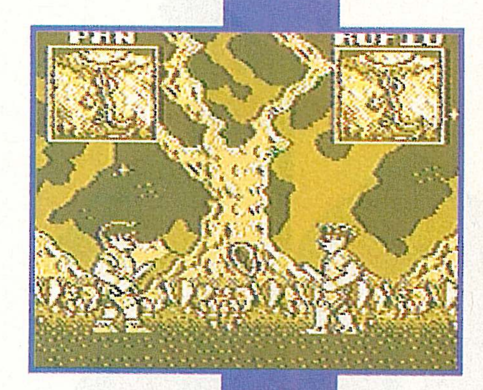
La única forma de llegar a algunos de los parajes de la isla es volando. Por eso, parte de los cuadraditos del mapa corresponden a fases de vuelo.

Ya sabes que para volar necesitas recuerdos felices y fantásticos. Para conseguirlos deberás interceptar todos los globos que porten canicas, evitando aquellos que traigan cartuchos de dinamita y también los rayos que te lanzan algunas nubes.

Además, para conseguir puntos extra podrás acumular monedas de oro en los globos marcados por una 'C'. A medida que vayas avanzando en el juego, estas fases serán más y más complicadas y no podrás dejar pasar ni una sóla canica si no quieres caer en picado.

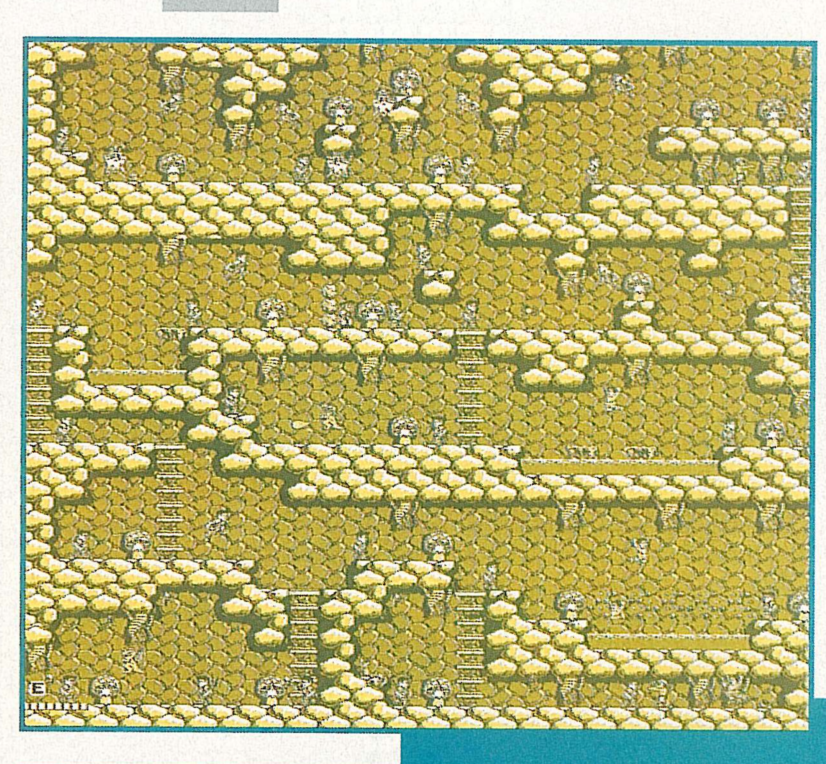
Ríndete rufián, digo, Rufio

FIGHT RUFIO



Rufio es el nuevo líder de los chicos perdidos. O mejor dicho, lo era. Deberás convencerle de que eres Peter Pan, luchando contra él con espadas de madera. El que antes consiga arrancar a su adversario los botones de la camisa, habrá vencido.

Si logras derrotarle, te regalará una espada mágica que te será de gran utilidad.



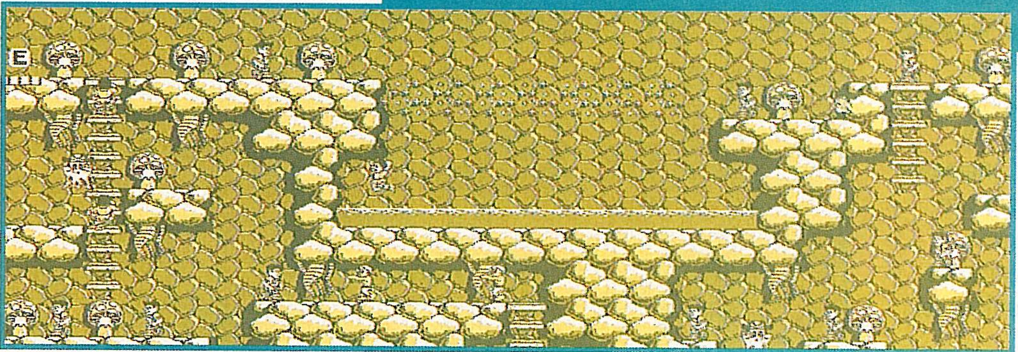


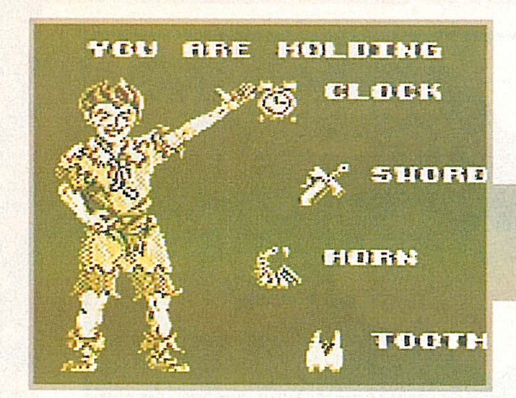
Aquí huele a gas

FASES SUBTERRÁNEAS: GHOST MINE, PIRATE TOMB Y SKULL CAVERN.

En las entrañas de la Tierra también hay cosas interesantes: Espíritus de viejos piratas, zombies, arañas asesinas, dragones voladores, lagunas letales. Y la posibilidad de conseguir puntos extra buscando tesoros con el detector de metales.

En las cuevas encontrarás a Thud Butt, el más glotón de los chicos perdidos, que te impedirá el paso a otras galerías hasta que no le lleves suficientes pasteles para saciar su apetito.





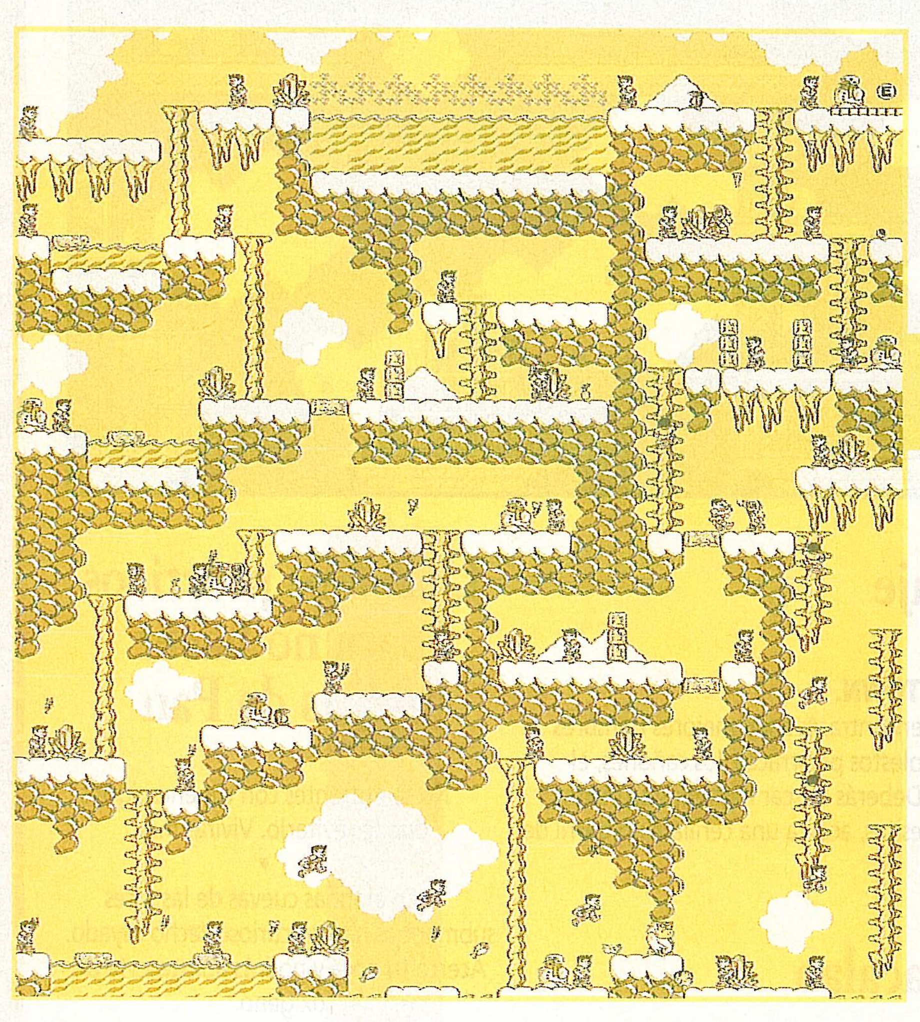
Búscalos

El despertador de Rufio: El único reloj de la isla. Se encuentra en Sunken City. Sin el no podrás iniciar la primera fase de vuelo.

La espada de Peter Pan: Es la única que puede vencer a Garfio. La conseguirás derrotando a Rufio.

El corno: Un curioso instrumento musical que se esconde en la tumba pirata (Pirate tomb) y te permite el acceso a Picos Nevados (Snow Peaks).

El diente del cocodrilo: Sin él no podrás acceder a Inland Lagoon. Búscalo en el fondo del mar: Hook´s Cove.



Pan helado

FASES DE HIELO: WINTERLAND, SNOW PEAKS

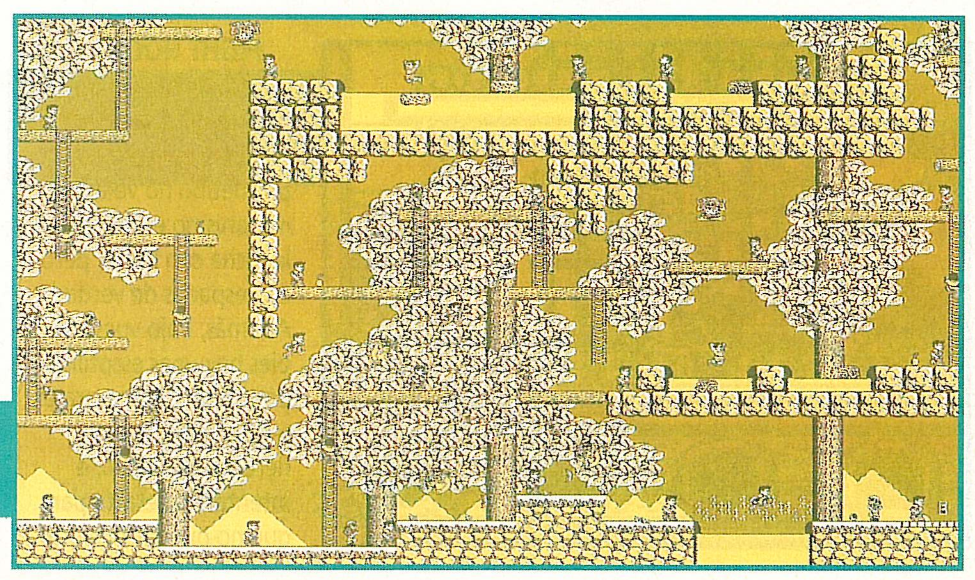
Helado se quedará nuestro héroe cuando vea lo que le espera en estos blancos parajes: esquimales, pingüinos, salmones, bolas de nieve, estalactitas, lagos helados y hasta el mismísimo Yeti. Y por si esto fuera poco, el suelo escurre que da gusto. Así que ten cuidado y fíjate dónde pisas...

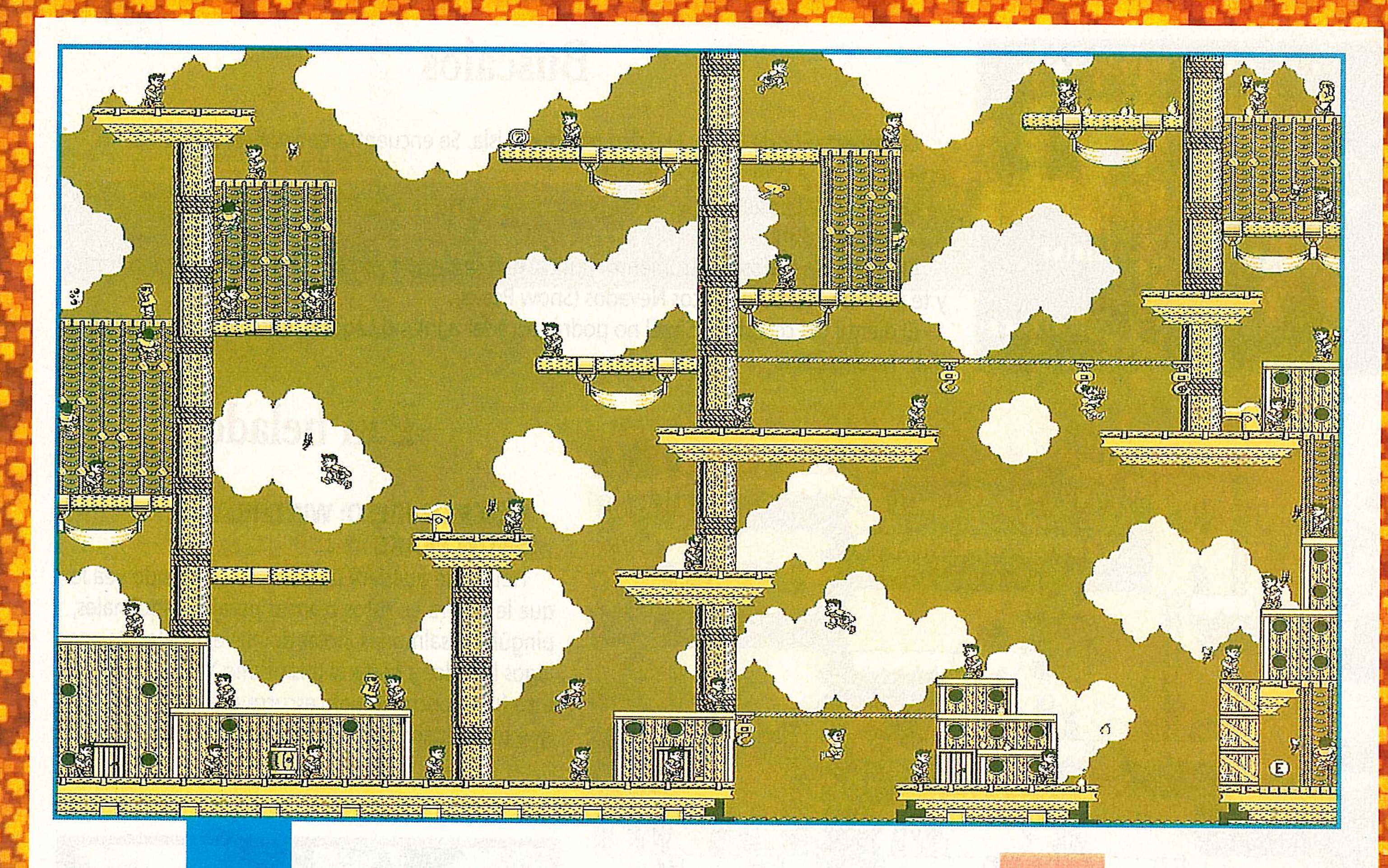


Mantenga limpio el bosque

FASES VERDES: PIRATE FOREST, THE LAGOON, WOOD LAND, HOOK´S JUNGLE E INLAND LAGOON.

Como toda isla que se precie, Nuncajamás también tiene zonas de bosque y selva. Un lugar idóneo para conocer las maravillas de la naturaleza: serpientes, gorilas juguetones, tortugas transbordadoras, espíritus de naúfragos y los inevitables piratas que custodian sus propiedades. No va a quedar más remedio que limpiar ésto de basura.



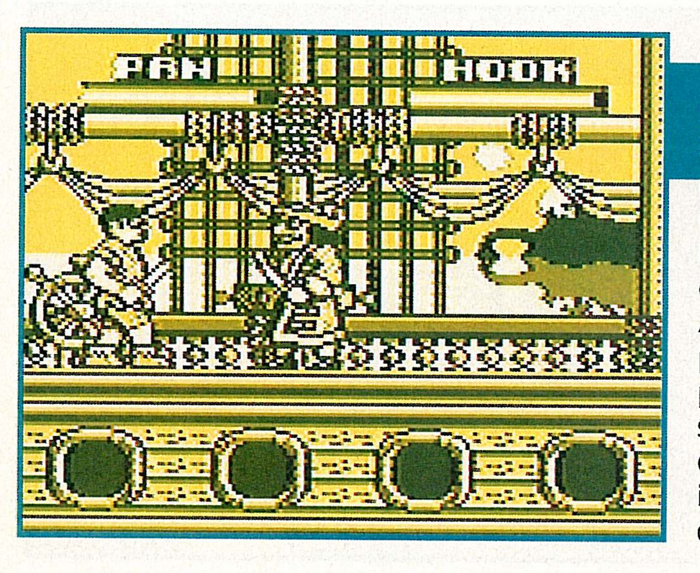


Al abordaje

ZONAS PIRATAS: PIRATE TOWN Y HOOK´S TOWN.

Ya casi puedes oler a ese bacalao de Garfio. Aquí encontrarás a sus mejores hombres custodiando su guarida. Otros enemigos son unos molestos pajarracos, los cañones, el agua salada y el fuego que se extiende por doquier. Deberás buscar monedas acuñadas por Garfio y para conseguir llegar tan alto como necesitas, acerca una cerilla a un barril de pólvora... ¡volarás sin necesidad de polvos de hada!.

Garfio es un bacalao



FIGHT HOOK

Una lucha que tenías pendiente desde hace mucho y esta vez has prometido no volar. El mecanismo es idéntico a la lucha con Rufio, pero con espadas de verdad. Además, bajo vuestros pies hay unas escotillas por las que aparecerá el señor Smith, mano derecha de Garfio, e intentará sujetarte para que no puedas moverte.

Consejos prácticos para no hacer migas de Pan

No te enfrentes con tus enemigos si puedes evitarlo. Vivirás más.

•

En algunas cuevas de las fases submarinas hay un curioso techo rayado. Acerca tu boca y podrás abastecerte de oxígeno.

•

No malgastes las ayudas de Campanilla. En algunas fases las necesitarás para poder seguir avanzando.

•

No necesitas saltar de una plataforma móvil a otra porque siempre acaban juntándose. Cuando vas de derecha a izquierda se juntan a la primera. Cuando vayas de izquierda a derecha, a la segunda.

•

En las fases de lucha, intenta acorralar a tu enemigo contra la pared y atácale sin tregua. Caerán fulminados.

•

El Cerebro de la Bestia



Solo...

16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluido.

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA*

*PVP recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.

Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super. **SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo. **STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante! Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido.
(Oferta limitada hasta fin de existencias).



STREET FIGHTER II™

CAPCOM

NUEVO SUPER PACK





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

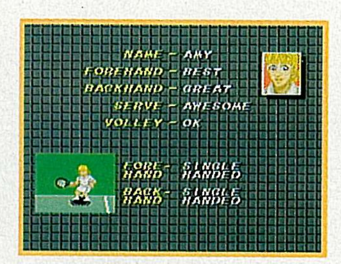
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo®

Bienvenido al juego de tenis más conseguido de la última década. Y a su súper guía. Prepárate para disfrutar de los trucos más avanzados, para asombrarte con las pantallas más buscadas, para degustar el sabor de la victoria. A partir de este momento jugar a Super Tennis ya nunca será igual. Porque en estas páginas vamos a contarte todo acerca de este brillantísimo simulador. Todo: lo imaginable y lo que nunca imaginarías.



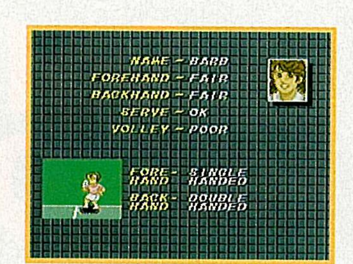


LAS JUGADORAS



AMY

Deberás emplearte a fondo con **voleas fuertes**, si es que quieres vencerla. Porque llega a todo. Que para eso es la **número 1**.



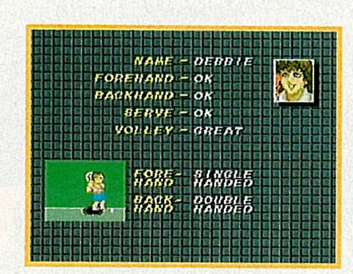
BARB

Es una jugadora que, aunque **golpea muy fuerte**, suele fallar ante las voleas que buscan su revés. Las que van **a contrapié**.



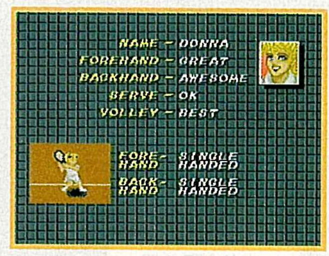
COLETT

No comete fallos porque es la tenista más técnica y precisa. Pero tampoco tiene golpes definitivos. **Respóndela con golpes con efecto** (liftados) cuando puedas.



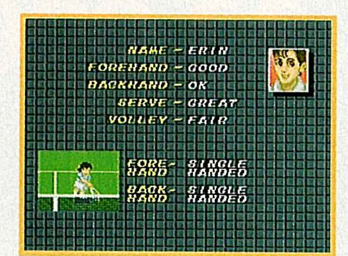
DEBBIE

Te hará correr, pero si no te pones nervioso, llegarás a dominarla. **Evita que suba a la red** mediante golpes profundos, ya que su volea es muy efectiva.



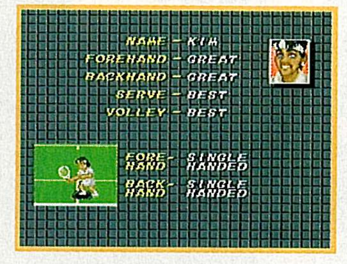
DONNA

Es muy buena en todos los golpes, pero tiene un defecto: **su servicio**. En la red es insuperable, así que impide que suba **arriba**.



ERIN

Posee un **gran servicio** que le permite **subir a la red de forma constante**. Para vencerla, tendrás que ajustar tus golpes al máximo.



KIM

Al principio parece **invencible**, pero no sabe jugar al fondo de la pista. Además, **pierde potencia** a partir del **segundo set**.



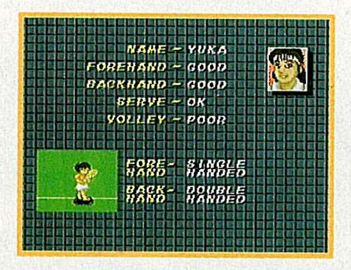
LISA

Es una **gran jugadora desde el fondo de la pista**. Sus **golpes a dos manos**, volea y revés, son de lo más cotizado en el circuito.



NANCY

Juega a la defensiva y no arriesga demasiado. Su terreno es la **tierra batida**, así que no se te ocurra meterla en pistas rápidas.



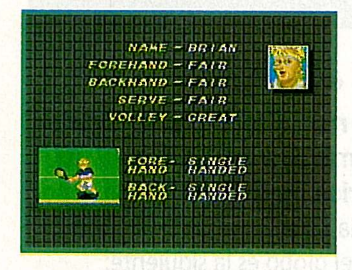
YUKA

No hagas caso de lo que dicen las instrucciones sobre Yuka. Su **saque** es tan **mediocre como el resto de los golpes**.

ER TENNIS

Por Macius & Pepo Scope

LOS JUGADORES



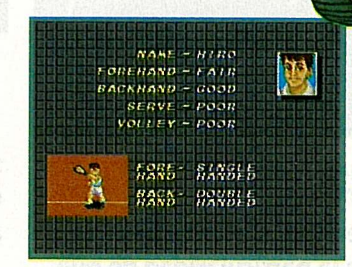
BRIAN

Es un **jugador equilibrado** pero algo flojo desde el fondo de la pista. **Si subes todo el tiempo a la red**, podrás derrotar a uno de los tenistas más combativos.



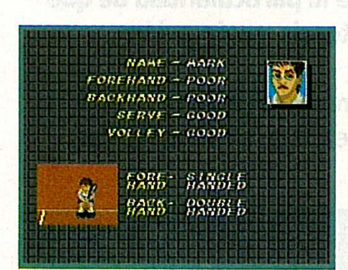
JOHN

Es **zurdo y muy potente**. Su revés a dos manos es el más apreciado del circuito. Si quieres derrotarlo, **juega** siempre con **bolas cortas** y **muchas dejadas**.



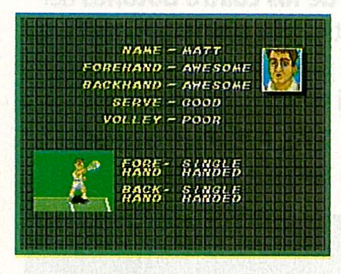
HIRO

Es un **jugador muy veloz**, pero de pronto perder. El tenis no se hizo para Carl Lewis y liebres de esa calaña. **Arriesga un poco y fallará.** Porque no es muy preciso.



MARK

Todo un dechado de virtudes. Es **malo, poco técnico** y **nada ágil**. Si quieres tenerlo a tu merced, bastará con que tu **primer servicio** sea **demoledor**.



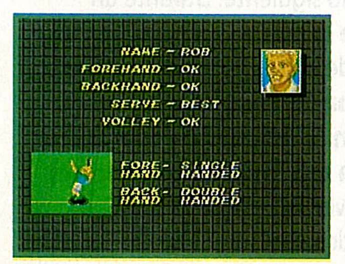
MATT

Es un **experto en «Passing shot»**. Con él no subas nunca a la red, si no quieres ver como te sobrepasan. **¡Lástima que no sea un poco más rápido!**.



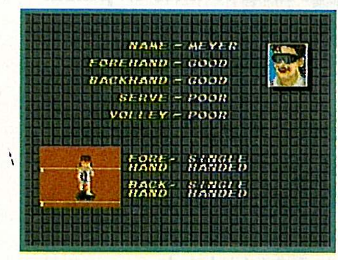
PHIL

Un gran jugador con un servicio demoledor y unos golpes implacables. **Hazle correr** todo el tiempo o te ganará con facilidad.



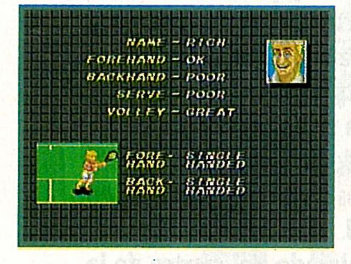
ROB

Es **el Boris Becker** del circuito. Pero es el más irregular. **Capaz de lo mejor y lo peor**, de ganar por goleada o de no dar una bien.



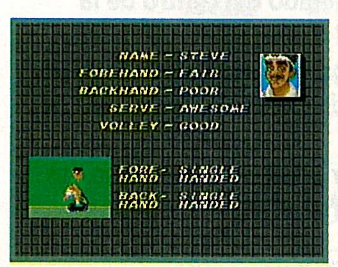
MEYER

Meyer **siempre alcanza las finales**, pero no suele ganarlas porque gusta más de vacilar que de golpear. **Voleas y servicios horribles**, como sus gafas.



RICH

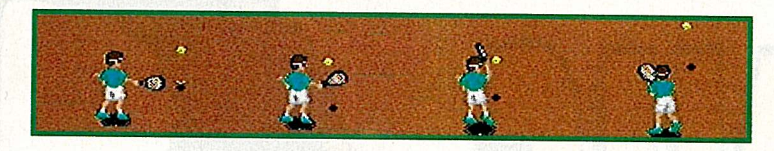
Es **un genio en la red**, aunque no tiene gran potencia. Su **servicio** es **lamentable**, así que **réstale esquinado y fuerte**.



STEVE

Jugador muy hábil en la combinación de servicio y volea. **No emplees globos** o te machacará sin compasión.

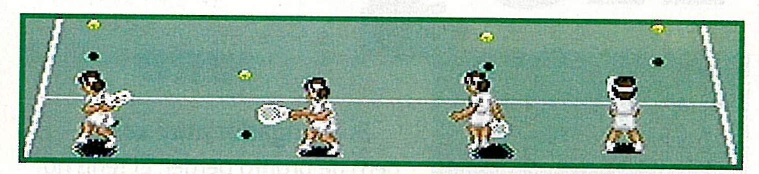
LOS G



DRIVE

• Se lleva a cabo **pulsando el botón «B»**, siempre que estés cerca de la línea de fondo. Con este golpe conseguirás que **la pelota vaya a media altura** y bote en el otro campo.

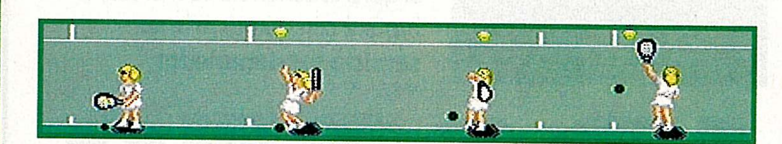
• **No tiene ni parábola ni efecto**. Es un golpe seguro pero fácil de devolver: **el ideal para aburrir al contrario**.



REVÉS

• Este golpe posee idénticas características al «drive» (siempre desde el fondo de la pista), pero **tiene la particularidad de que los zurdos lo ejecutan con una potencia y colocación superior** a la de los diestros.

• **Hay jugadores con golpes de revés realmente fantásticos** y muy recomendables, y eficaces, en pistas rápidas.



SAQUE

• Nuestra técnica preferida a la hora de sacar consiste en **pulsar en botón amarillo,«B», dos veces seguidas rápidamente**. Se obtiene un servicio mucho más demoledor y mayor control a la hora de utilizar los efectos.

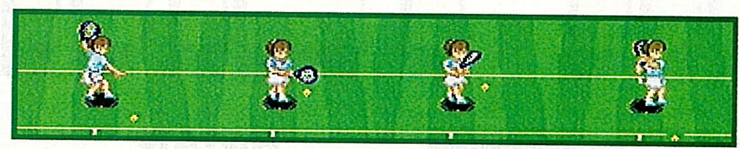
• A diferencia del tenis normal, **los zurdos tienen servicios muy fuertes** y **los diestros muy esquinados**.

• **Los efectos se consiguen combinando los botones «L» y «R» con el pad de control**. Los más eficaces se obtienen haciendo el efecto contrario a la zona de servicio donde se saque: si eres diestro y estás situado en la parte inferior de la pantalla, sacando de derecha a izquierda, **aprieta diagonal superior-derecha** o inferior-derecha **a la vez que pulsas efecto «R»**. Ah! y no te olvides de poner en práctica la táctica anterior.

• Otro saque muy efectivo, sirviendo de izquierda a derecha desde la parte inferior de la pista, consiste en **apretar el botón «L» sin dirigir la pelota con el pad**.

• Si te sitúas en el **extremo más alejado del centro de la cancha**, lanzas la pelota al aire y en el momento en que cobre su máxima altura efectúas el servicio, **lograrás un estupendo súper saque**. Para aumentar su profundidad, **esquínalo con el pad de control** y te sorprenderás a ti mismo.

• Es preferible emplear **un jugador diestro** para el saque. Los zurdos son más potentes, pero **a la larga el diestro obtiene muchos más puntos directos**.



GLOBO O «LOB»

• **Gran parábola lenta con bote muy alto**. El globo no suele ser golpe ganador si juegas contra la máquina, pero sí que es **muy efectivo** si lo haces **contra adversarios inquietos,** de los que no aguantan un peloteo en el fondo de la pista.

• Una **buena táctica** para utilizar el globo es la siguiente: cuando el ordenador hace un smash, suele dirigir la pelota hacia ti (casi en vertical). **Si le obligas, mediante un globo, a que machaque y te sitúas en su línea de tiro**, sólo tendrás que cruzar la bola para que el punto sea casi siempre tuyo.

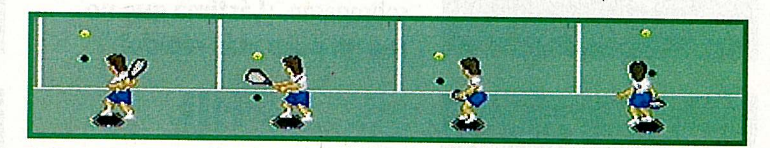


MATE

•Se puede realizar con **cualquiera de los cuatro botones** del mando, siempre y cuando la pelota esté a una **altura adecuada y apretemos el botón en el instante preciso**.

• El smash es un golpe ganador casi siempre. Hay que tener **cuidado con la red** y los límites de la pista, pero es muy eficaz.

• El mate es **fundamental en una partida a dobles**.



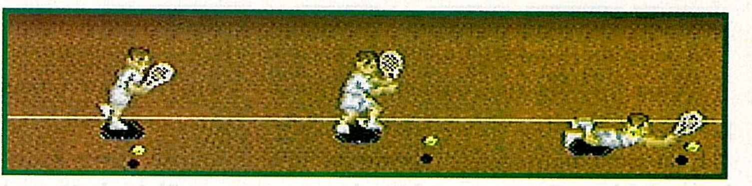
CORTADO

• Se obtiene con **botón rojo «A»** desde el fondo de la pista.

• Bola **muy lenta y muy larga**, casi sin rebote. Con ella darás profundidad a tu juego aunque perderás la iniciativa.

• Una táctica avanzada se basa en lo siguiente: Durante un **peloteo normal desde el fondo de la pista**, si te mandan una pelota de las que botan en el centro de la cancha, apresúrate hacia ella y **aprieta el botón una milésima de segundo** después de que rebote en el suelo. **Si lo haces en el momento propicio, tu golpe cortado tocará la cinta de la red quedándose muerta** al otro lado, sin respuesta posible. La verdad es que es todo un truco para expertos, pero con la práctica se consigue todo.

OLPES



GOLPES EN CAÍDA

• Se producen en el momento en que **el jugador corre hacia una pelota que aparentemente es inalcanzable**, y se oprime un botón. En ese instante, nuestro tenista (como el de la pantalla de arriba) se lanzará hacia la bola para responderla.

• Y su intento puede acabar convertido en **una dejada,** que en algunos casos desconcertará a los contrincantes, o **estrellándose** contra la red, malo, malo, o **en un golpe** muy fácil de responder para los adversarios.

• Hay **jugadores especialmente hábiles** en llegar a pelotas imposibles y colocarlas al otro lado de la red.



DEJADA

• Se realiza con el **botón amarillo «B»**, si golpeas la bola entre la zona que delimita el cuadro de servicio y la red.

• Ten cuidado, a veces **la dejada se convierte en volea** y el golpe pierde efectividad.

• **Es un buen golpe de ataque** tanto para ti como para tu Super Nintendo. Si lo consigues hacer con maestría serás invencible.

• **Dejadas y contradejadas** son una constante en cualquier partido del circuito. Dan mucha vidilla al asunto.



VOLEA

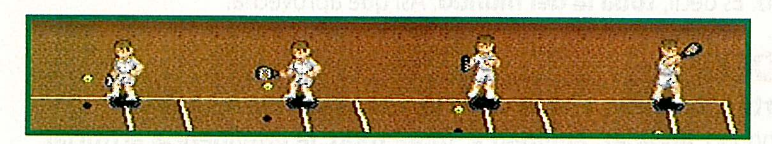
• Podemos distinguir entre **volea fuerte** y **volea suave**, según el botón que utilicemos: el **«B»** o el **«A»**.

• La verdad es que ninguna de las dos es definitiva, aunque **con la primera («B») tendrás más posibilidades** de apuntarte el tanto... si es que te gustan los riesgos.

• Un buen sistema para derrotar a los adversarios consiste en pegarse a la red y hacer voleas **fuertes y esquinadas.**

• Practica la **técnica del contrapié**, porque es la más indicada para contrincantes correosos.

• Elige a **jugadores de buena volea**: son indispensables para llegar al triunfo final.



LIFTADO (CON EFECTO)

• Se realiza con **el botón azul «X»** y necesita mucha precisión.

• Con él lograrás un **golpe rápido y parabólico** que complicará la vida al contrario.

• Al ejecutarlo **en la red hará las veces de globo.**

TORNEOS

• **Ocho torneos componen el circuito mundial**. Cuatro de ellos son menores, y cuatro realmente importantes.

• A los menores asisten **jugadores de inferior calidad**, por lo que conseguir la victoria es menos complicado. Los **puntos** que se logran por el triunfo son sólo **60**, frente a los 100 de los difíciles.

• Es en los **cuatro grandes** donde deberás poner toda la carne en el asador. Los **16 mejores jugadores** del ranking competirán contigo por la victoria y el ridículo.

• Estos son los torneos:

RIO: Torneo **aburrido**, con exiguos premios y deficientes jugadores. Es el primero del ranking y se desarrolla sobre **tierra batida**. Victoria fácil.

MELBOURNE: La mejor ocasión para poner a prueba tu **habilidad** sobre las pistas más rápidas del mundo. Ésta es de **cemento**.Gran torneo.



NAIROBI: Pista de **hierba, fácil directa y sencilla**, como esta súper guía. No creemos que tengas problemas.

PARIS: Tan duro como el **Roland Garros**. Partidos eternos sobre **tierra batida** y una forma de juego desde el **fondo de la pista** y a base, casi siempre, de **voleas fuertes**. Gran torneo.

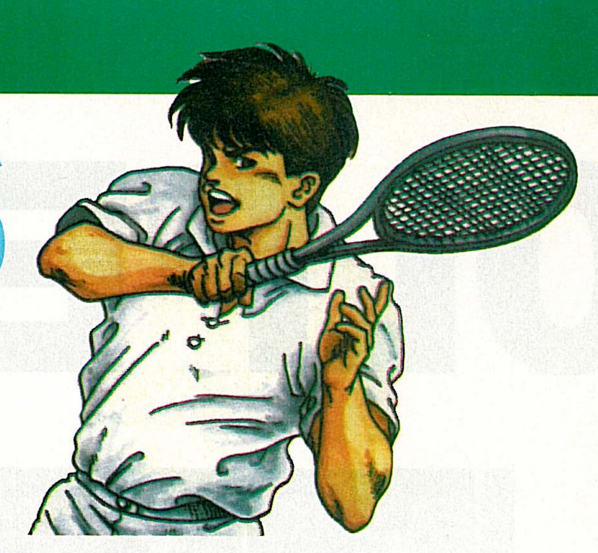
BEIJING: Bastante **asequible**. Juego **rápido** y muy cómodo sobre pista de **cemento**.

LONDON: Wimbledon, el clásico de los clásicos. **Una auténtica prueba de fuego sobre hierba**. Gran torneo.

TOKIO: Oportunidad para **jugadores no muy avezados**. Pista de cemento.

NEW YORK: Procura llegar en buenas condiciones al **último de los torneos**, si no quieres que te eliminen a las primeras de cambio. **Muy difícil**. Pista de cemento. Gran torneo.

TERRENOS

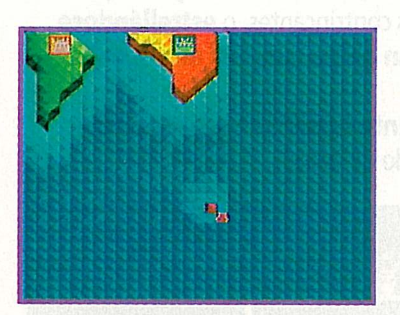


• **Pista de cemento** «Hard Court»
No es una pista **muy recomendable para principiantes,** más que nada porque la **bola corre muy rápido** y **tiene un bote altísimo**. Terreno para **jugadores agresivos** y sin miedo a la derrota.

• **Pista de hierba** «Lawn Court»
Es un terreno **agradecido para los que gusten de subir a la red y de hacer buenas dejadas.** La velocidad de la bola se mantiene después de botar en la pista, pero los botes son muy bajos.

• **Pista de tierra batida** «Clay Court»
Pista muy fácil y muy entretenida en modo dos jugadores. **Ideal para amantes de peloteos largos.** Los **botes** son **altos** pero la **bola pierde velocidad** después de botar. No hace falta ser un manitas.

DON J





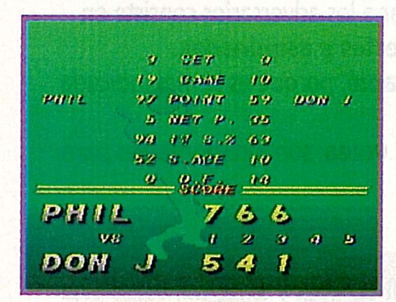
EL INFIERNO DE DON J

• Sí, ese es su nombre, «Don J», **el jugador más solicitado de las canchas del circuito mundial**. Sus malos modos hicieron que fuera excluido de la asociación de tenistas profesionales, por lo que se recluyó en una **isla perdida del Pacífico Sur** (a la izquierda la tienes), donde ha decidido recibir únicamente a **los mejores jugadores del circuito mundial**.

• **Para conseguir enfrentarte a él, deberás triunfar** nada más y nada menos que en todos y cada uno de **los ocho torneos del circuito masculino**. No, no te asustes, en nuestra **sección de trucos te diremos el «password»** que te transportará directamente al más fabuloso partido de tenis que hayas disputado jamás.

• **La pista** en la que este ser juega **tiene un inusual e infernal tono rojizo**, que **combina las características de las otras tres pistas conocidas.**

• Su **dificultad es la misma** que **la experiencia acumulada para poder llegar por tus medios a disputar este partido**. Es decir, **toda la del mundo**. Así que aprovecha.

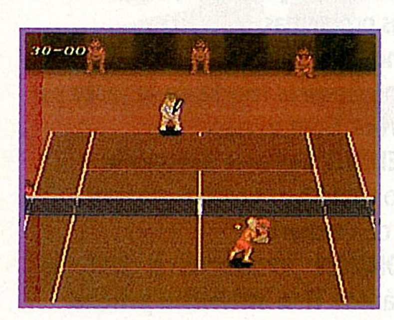


CONOZCAMOS A DON J

• **Es el más alto, el más fuerte y, también, el más calvo de los jugadores mundiales.**

• Virtudes, todas. Defectos, ninguno. **Rapidez, agilidad y, sobre todo, la inteligencia artificial que le otorga la Super Nintendo**, le harán imbatible...¿imbatible?

• Tras partidos y partidos, y derrotas y derrotas, **hemos hallado un método infalible que nos asegura ganar todos los juegos en los que estemos al servicio**. Simplemente **pulsando el efecto «R» y ningún otro botón a la hora de servir**. Esto le desconcertará y le hará perder el juego, y las riendas del encuentro, porque por poco bueno que seas, siempre conseguirás hacerle algún puntillo. **Y sino, apuesta por el «tie-break», que irás sobre seguro.**



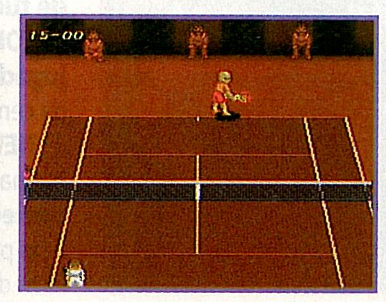
• **Don J es muy agresivo**, lo que le lleva siempre a buscar la red nada más restar. **El saque especial del que te hemos hablado hace que la bola le bote al lado de los pies,** con el efecto necesario para que no pueda contestar. O conteste a la red.

• **Si te toca sacar desde la parte inferior de la pista**, antes de emplear esta estrategia, **aléjate un poco de la parte central de la línea de servicio**. Es la forma de asegurar que el punto vaya definitivamente a tus dominios. Por si acaso.

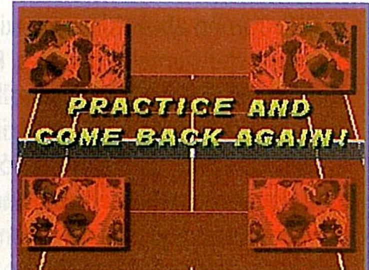
• **La derrota de Don J tiene premio**: un trucazo que permitirá potenciar a tu jugador en todos sus golpes. Este método ya te lo explicamos el mes pasado, pero, por si acaso, en nuestros trucos lo hallarás de nuevo. Echa un ojillo por esas páginas que seguro que lo encuentras.

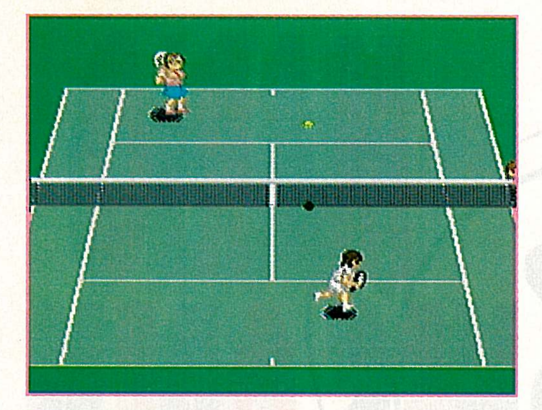
• Y por último. **No hay más Don J que el que viste y calza**. Eso parece al menos cuando uno tiene la suerte de ganarle. Pero por muchos mensajes de felicitación que te salgan, desconfía siempre de su presencia, no vaya a ser que te lo encuentres otra vez por ahí...

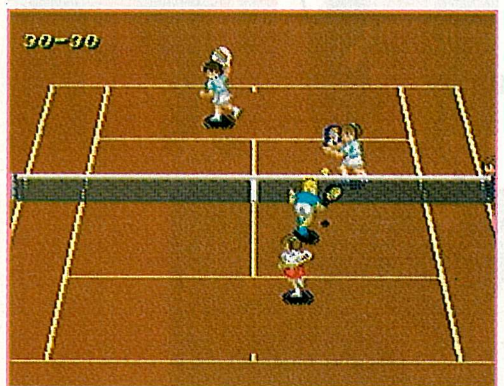


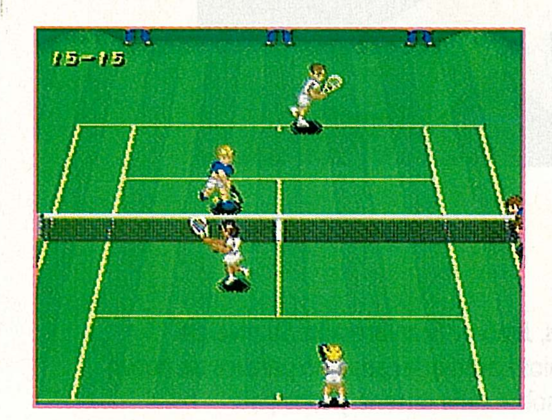












• **Lee atentamente estos consejos,** pero recuerda que te serán realmente útiles cuando juegues contra la Super Nintendo, ya que si te enfrentas a un amigo, su efectividad dependerá de su **habilidad y astucia**. Del jugador, claro.

• En los momentos **previos a efectuar el servicio, tu adversario no dejará de desplazarse** de un lado a otro de la pista. **Saca** cuando se encuentre **en la parte más alejada** de donde pienses dirigir la bola.

• Para un resto demoledor, **adelántate un paso** antes de que saque el adversario y **devuelve** su servicio **con el botón «X»** en la dirección de donde provenga el saque.

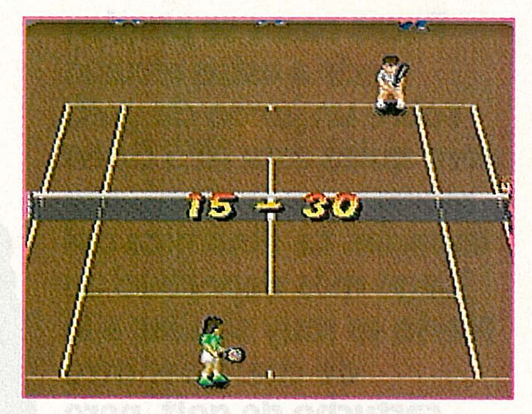
• Cuando os encontréis **frente a frente en la red** ante una pelota alta, no esperes a que él golpee, hacedlo a la vez y confía en la suerte... es tu única oportunidad.

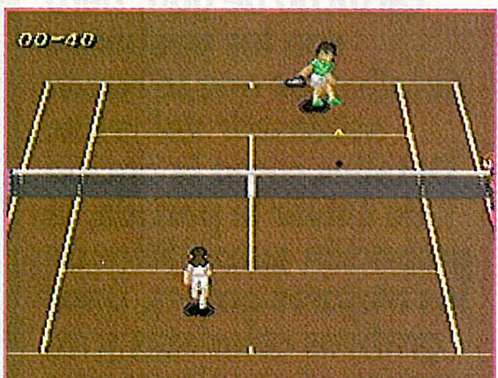
• No te pares nunca. **El movimiento propicia los errores del contrario**.

• Cuanto **más separado estés de la bola** al golpear, más fuerte y más esquinado será tu golpe. Pero actúa en el momento justo porque puede que no des a la bola o que ésta se vaya del campo.

• Empieza jugando **contra las chicas**. Son igual de buenas que los hombres, pero **no golpean tan fuerte**.

• **Kim, Donna y Lisa**, en mujeres, y **Rob, Phil y Steve**, en hombres, son los jugadores más completos. Haz lo posible por seleccionarlos.







ESTÁ EN ACCIÓN

• «Super Tennis» es un **cartucho muy jugable y adictivo**.

• Los **golpes poseen un realismo bestial**.

• Cuenta con unos sonidos bastante acertados. Y digitalizados.

• El **grado de dificultad es el justo** para «picarte» sin frustrarte.

• Por fin un juego de tenis en el que **somos realmente nosotros,** y no la máquina, los que jugamos.

• La irrepetible experiencia de **jugar contra Don J**...y ganarle.

• Las **características** personales de juego de cada tenista.

• La alucinante presentación con el **modo 7** por bandera.

• Un cartucho en el que jugar contra la máquina se hace divertido, sobre todo en el circuito masculino.

¿Conoces muchos más simuladores deportivos de los que puedas decir ésto?

• **Estar en Acción** significa que el tribunal de **Nintendo Acción** da por buenas ciertas características de un cartucho.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

• Sin duda **el scroll**. Es el único fallo casi imperdonable de este fantástico juegazo.

• **La ambientación** del público y de la música son un tanto pobretonas. O dejadillas.

• **Las pantallas de felicitación**, bien al acabar un torneo, bien un simple partido, **son bastante sosas**.

• Algunos **jugadores son fácilmente derrotables** si empleamos un par de técnicas avanzadas.



• **No hay circuito para dobles**.

- En ocasiones se hacen **dejadas involuntarias,** cuando lo que se pretendía era realizar una volea y viceversa.

• **«Passwords»** engorrosos.

• Las **cualidades** que otorga el libro de instrucciones a algunos jugadores **no son siempre las reales**.

• **No Estar en Acción** significa que hay ciertas cosas en cierto juego que podrían ser mejoradas. Pero tampoco somos duros.



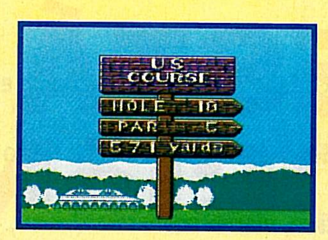
Pocas cosas se pueden decir a estas alturas sobre un juego de golf, pero quizá este NES Open merezca un tratamiento especial. La dinámica del juego más deportivo de Mario es muy similar a la de cualquier otro cartucho de golf, pero son los pequeños detalles los que le hacen sobresalir del resto. Detalles como la opción de salvar la partida, la grabación automática de los mejores golpes, unos graficos coloristas y un espíritu súper alegre que no hace más que gritar: ¡chaval, deja ya los marcianos porque este golf merece la pena!



por David Garcia

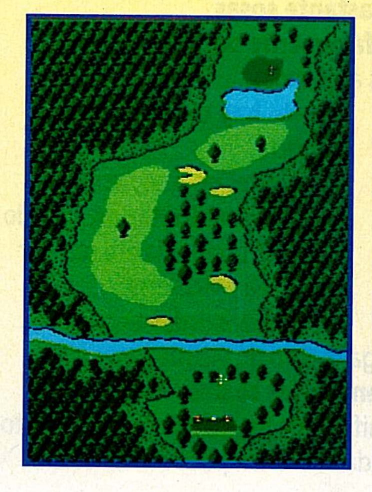
LOS CAMPOS

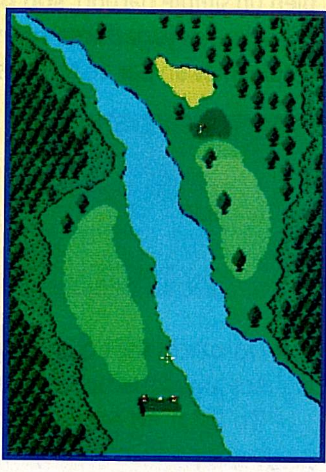
• Este magnifico juego te permite elegir entre **tres posibles recorridos**: Estados Unidos, Japón y Gran Bretaña. Su nivel de dificultad es muy similar, ya que entre ellos hay muy pocas diferencias, pero sus rasgos propios hacen que cada uno parezca un nuevo mundo que debes conquistar. Tomo buena nota porque ahí va todo lo que necesitas saber sobre cada terreno y cada país.

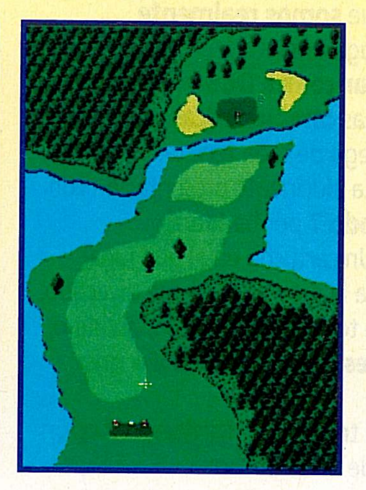












EE.UU.: Este campo se caracteriza por la **gran cantidad de lagos** que hay que sortear para llegar al green. Como compesación, no hay hoyos demasiado largos.

JAPON: A diferencia del recorrido americano los **hoyos son más largos**. Aparecen varios pares cinco, aunque en la mayoria de ellos hay que salvar menos obstáculos. **Golpea fuerte a la pelota.**

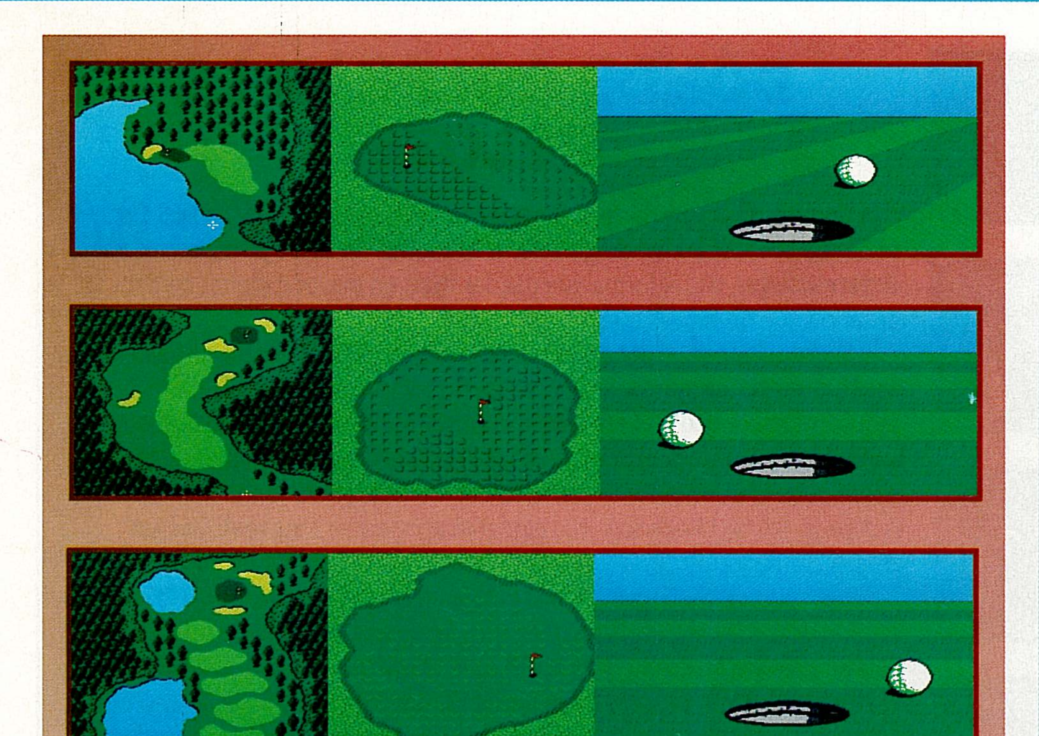
GRAN BRETAÑA: El recorrido más elegante y complicado de todos. Hay una **mezcla de hoyos cortos y largos, dificultados por enormes lagos, bunkers y árboles.** Campo para maestros, con ganas de disfrutar.











EN EL «GREEN»

• **En el green deberás utilizar el putter.** La técnica a seguir con este palo es muy similar a la empleada en el caso de maderas o hierros: **dar a la pelota una determinada fuerza y un efecto**, si es que lo crees necesario.

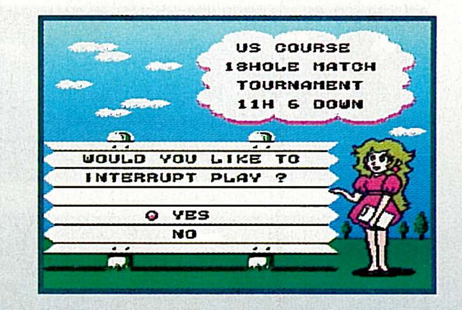
• En la mayoría de los greens hay **zonas de caída o subida**, por lo que tendrás que medir extremadamente bien el impacto del swing.

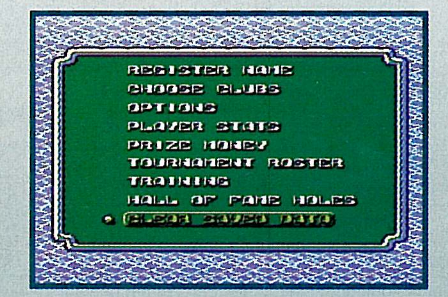
• Para guiarte sobre los efectos que existen el green debes fijarte en la aparición de los **símbolos ">" ó "<"**, así como en su color, que te indicará la intensidad de la caída o la cuesta: **el símbolo negro es sinónimo de efecto débil, mientras que el amarillo equivale a un efecto más pronunciado.**

• La táctica consiste en golpear a la bola con **poca fuerza cuando** exista una pronunciada **caída** en el green, y actuar con **más intensidad** cuando estés ante una **subida**. Todo ello sin perder de vista la **distancia real a la bandera.**

• Lo más complicado del tema será evitar los **efectos en diagonal** -no hay ni caída ni subida perfecta-, ya que en ese caso deberás precisar tanto la **fuerza** como la **dirección**, calculando el posible efecto que realizará la bola. Al principio te costará trabajo, pero no te preocupes, a Seve tampoco le salió a la primera.







LA OPCIÓN DE GRABAR

• Mario NES Open permite **grabar la partida** en cualquier momento.

• Para ello **no tienes más que pulsar el botón de Start y contestar positivamente a la pregunta que te formula la señorita**. De esta manera podrás interrumpir el juego donde quieras y luego continuar jugando en el mismo punto en que lo dejaste.

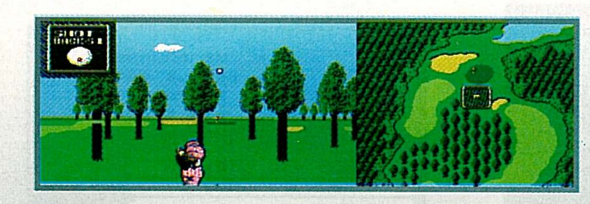
• Pero ahí no queda todo, ya que, además, **la consola es capaz de almacenar cada birdie** (-1), **eagle** (-2), **albatross** (-3) u **hoyo en uno** que realices, para que luego puedas presumir delante de tus amigos. Asi como vuestros nombres y tarjetas de golpes y recorridos.

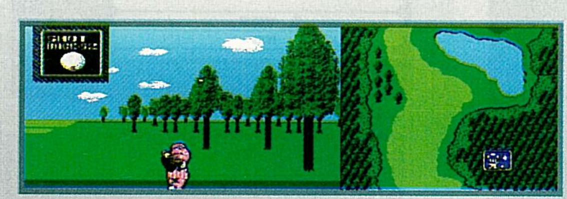
• La opción de **recuperar la partida** te será indicada por la palabra **«CONTINUE»**. Mientras que para repetir los golpes, deberás entrar en el **«Club House»** y **hacer uso de la opción «PLAYER STATS»**.

MATCH PLAY STATS
NAME: KATIA

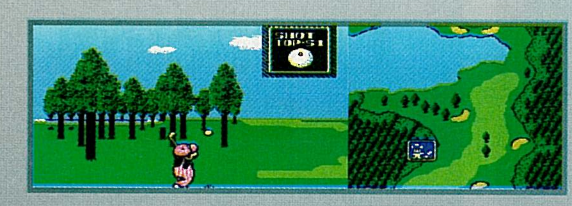
VS.	ROUND	WIN	LOST	WIN%
LUIGI	1	0	1	0.0
STEVE	0	0	0	0.0
MARK	0	0	0	0.0
TONY	0	0	0	0.0
BILLY	0	0	0	0.0













DÓNDE GOLPEAR LA PELOTA

• Como si de un **verdadero jugador de golf** se tratase, Mario NES Open te brinda la oportunidad de **golpear a la pelota en unos puntos determinados**, de tal forma que puedas **fijar**, en mayor o menor medida, la distancia que pretendes que recorra la bola.

• Si **golpeas** a la pelota **en la parte superior (TOP S1)**, ésta **girará en el sentido de las agujas del reloj**, y cuando tome contacto con la tierra seguirá girando. **Utiliza este golpe cuando te encuentres muy lejos de la bandera** (en pares cinco, primer golpe) y necesites que tu pelota vaya un poco más lejos de lo que puedas alcanzar con el máximo golpe. Si optas por **TOP S2**, es decir, la misma táctica solo que algo más agresiva, la bola **realizará un efecto similar, aunque un poquitín más brusco y difícil de controlar**.

• Si, por el contrario, golpeas a la pelota en la **parte inferior (BACK S1)**, lograrás que gire en el sentido contrario a las agujas del reloj. De esta forma, la bola **se frenará** en cuanto toque la hierba, **e incluso llegará a retroceder si lo utilizas con su máxima intensidad (BACK S2)**. Este tipo de **golpe** está **recomendado** para cuando estemos **cerca de green** y queramos **quedarnos lo más cerca posible de la bandera**, o bien para cuando **el viento sople a nuestro favor** y no queramos que la pelota se vaya demasiado lejos.

• La última posibilidad es el **golpe normal**: **la pelota botará y frenará al poco tiempo**. Se selecciona automáticamente. **Utilízalo en golpes a media distancia en los que el viento no tenga mucha importancia**.

• A tu derecha tienes unos **cuantos ejemplos de cada una de estas opciones**. La selección, el golpe y el terreno en el que ha caído la bola. Estas pantallas han sido tomadas en distintos terrenos y desde distintas situaciones.

PALOS

• Existen **16 tipos de palos** diferentes, pero tan sólo podemos **elegir 14**:

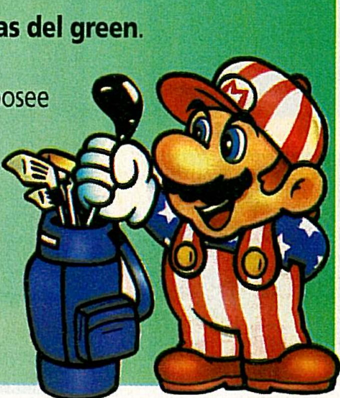
• **Cuatro maderas**:
Distancia: entre las 260 y las 220 yardas. Uso: **dentro de la calle** -zonas de color verde claro y de hierba baja-.

• **Nueve hierros**:
Distancias: de 130 a 210 yardas. Uso: distancias no muy largas y sobre todo fuera de la calle, donde la hierba alta no será un problema.

• **Dos palos para las cercanías del green**.

• **Un putter**:
Uso: siempre en green. Fuera posee una efectividad nula.

• Si utilizas una **madera 1** (1W) y consigues hacer un swing perfecto -máximo a la izquierda y en el centro de la barra- obtendrás un **super- golpe de más de 300 yardas**.



CONSEJOS

• **Empieza a jugar en los niveles bajos**. Si te arriesgas a participar con profesionales quizá te parezca demasiado complicado y decidas no volver a jugar.

• Antes de realizar cualquier golpe **mira siempre todos los marcadores**, y no pierdas de vista ni la dirección del viento ni la fuerza con la que sopla.

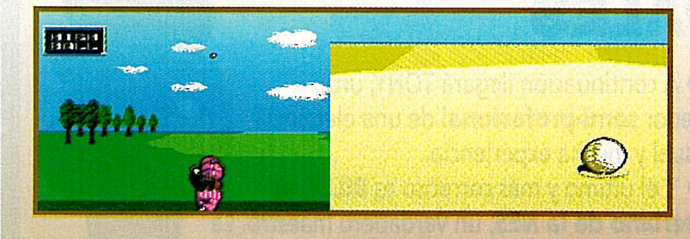
•Ten siempre presente que **si caes al agua serás penalizado con un golpe**. Intenta sortear los lagos por los sitios más seguros, y no te arriesgues con los grandes, es mejor rodearlos.

• La elección del palo es muy importante:
MADERA: Sólo para las largas distancias y siempre que estés en la calle. Vale también en BUNKER.
HIERRO: Golpes cortos desde la calle o siempre que te salgas de ella.

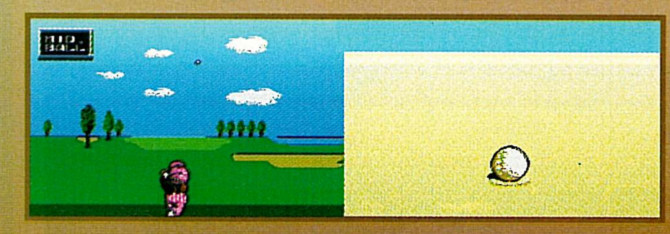
• Utiliza siempre que puedas un **swing lento** para tener el **máximo control** posible sobre la pelota.

• Si caes en un **bunker**, **golpea** a la pelota **con fuerza** ya que **la arena frenará la potencia** del golpe.







LA ALTURA DE LA PELOTA

• Cada que vayas a efectuar un golpe, fíjate en que **si presionas la dirección de abajo o arriba de tu pad** aparecerá la expresión «Low Ball» o «High Ball».

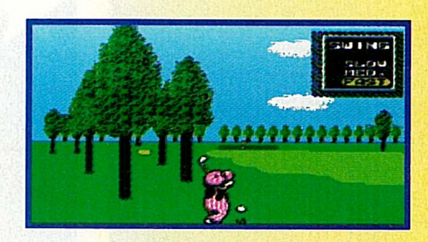
• Si te quedas con la dirección **ARRIBA** (High Ball), **la pelota tomará una gran elevación**, y si eliges dirección **ABAJO** (Low Ball), ésta **irá a ras de suelo**.

• Si te encuentras **alejado del hoyo y el viento sopla a tu favor**, eleva la bola todo lo posible, ya que al tomar altura será empujada por el aire y alargará unas cuantas yardas tu tiro. Por otra parte, **si el viento sopla en tu contra**, es preferible una **bola rasa**, que **evite**, en la medida de lo posible, **la ráfaga de aire**.

• En caso de que la **distancia** al hoyo **no** sea **muy grande** y el **viento no influya demasiado,** debes optar por no pulsar ninguna dirección, con lo que la pelota alcanzará una altura normal.

• Combinando estos golpes con la fuerza del swing puedes lograr unos tiros de auténtico profesional.

LA FUERZA DEL SWING



• A la hora de elegir la fuerza del swing verás que **tienes tres posibles opciones: slow, med y fast**. (lento, normal y rápido).

• Con un **swing rápido** lograrás que la pelota llegue más lejos pero perderás mucha precisión debido a que es mucho más difícil calcular el momento en que presionar el botón en la barra de energía.

• Un **swing lento** nos proporciona un dominio de la bola casi perfecto pero con la consiguiente pérdida de fuerza y por tanto de distancia recorrida.

• Un **swing normal** sería el término medio de estas dos opciones y la mayoría de las veces el más adecuado.

• Te recomendamos que utilices un **swing rápido cuando la distancia sea muy grande**, pero **siempre que puedas alcanzar la bandera con un swing lento, hazlo**, ya que serás capaz de controlar mucho mejor tus golpes.

LOS MARCADORES



• Los marcadores están formados por **cinco pequeños recuadros** que nos indican los factores más importantes del juego.

• El primero indica el **número del hoyo** en que estamos, el **par** y **la distancia a la que se encuentra la bandera**.

• El segundo mide la **fuerza del viento** así como la **dirección en la que sopla**.

• El tecero muestra la distancia que nos resta para llegar a la bandera. Es **básica a la hora de elegir el palo que vamos a utilizar**.

• El cuarto enseña **el número del golpe que estamos efectuando**.

• El **quinto** está destinado a elegir la velocidad del swing, la dirección de la pelota y la elección del palo.

• Antes de realizar cualquier golpe es muy **importante que observes toda la información que se te muestra**, sobre todo la dirección del viento y su fuerza.













LOS RIVALES

• Si te decides por la opción de jugar contra tu consola, ésta **te propondrá cinco posibles rivales** de diferente nivel de dificultad.

• El rival más **accesible** es **LUIGI**. Sus **golpes son de poca calidad** y con un poco de entrenamiento le ridiculizarás.

• El siguiente será **STEVE**. Su **grado** de competición es **ligeramente superior**, pero tampoco es ningún fenómeno

• Las dificultades empezarán con **MARK**, un jugador amateur. Se encargará de **hacerte sufrir un poquito** y de que te esfuerces de una vez.

• A continuación llegará TONY, un jugador **semi-profesional** de una elegancia inusual y mucha experiencia.

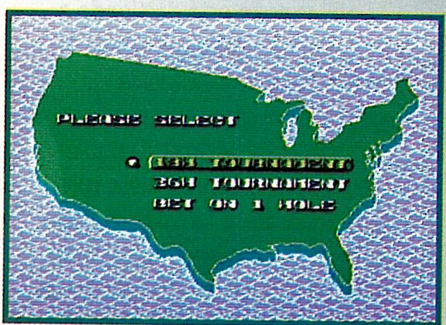
• Y el último y más correoso es **BILLY, el Severiano de la NES**, un verdadero maestro. La **perfecta colocación de sus golpes, así como la fuerza justa** que propicia a cada uno de ellos te dejará boquiabierto. **Sólo la práctica** te permitirá vencer a este profesional.

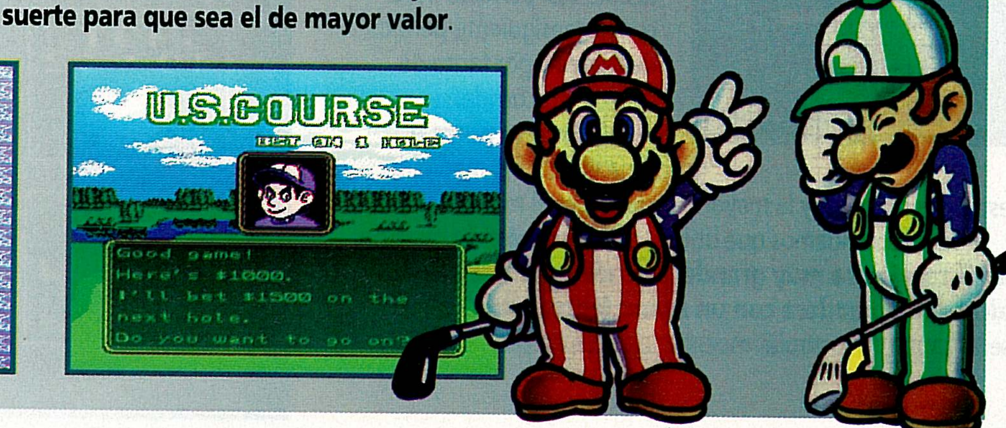
• Te recomendamos que en **las primeras partidas empieces con los rivales sencillos**, de esta forma podrás ir **perfeccionando tus golpes**.











LOS PREMIOS

• Hay varias maneras de conseguir premios en este juego. La **más lógica es ganando torneos**. Ahora bien, **no es lo mismo ganar un torneo a 18 hoyos que a 36**, ya que las cantidades crecen un tanto si nos atrevemos con el más largo.

• **Tus beneficios serán tanto más espectaculares cuanto mejor sea tu clasificación en el ranking**. Por ejemplo: el ganador de un campeonato profesional a 36 hoyos puede alcanzar la «módica» cantidad de 100.000 dolares. No así el ganador de un campeonato amateur, en cuyo caso bajan algo los «moneys».

• También podemos conseguir algunos ingresos extras **haciendo un hoyo de un sólo golpe** o participando en diversos concursos:

- **Concurso del golpe más largo**.
- **Concurso del golpe más cercano a la bandera**.

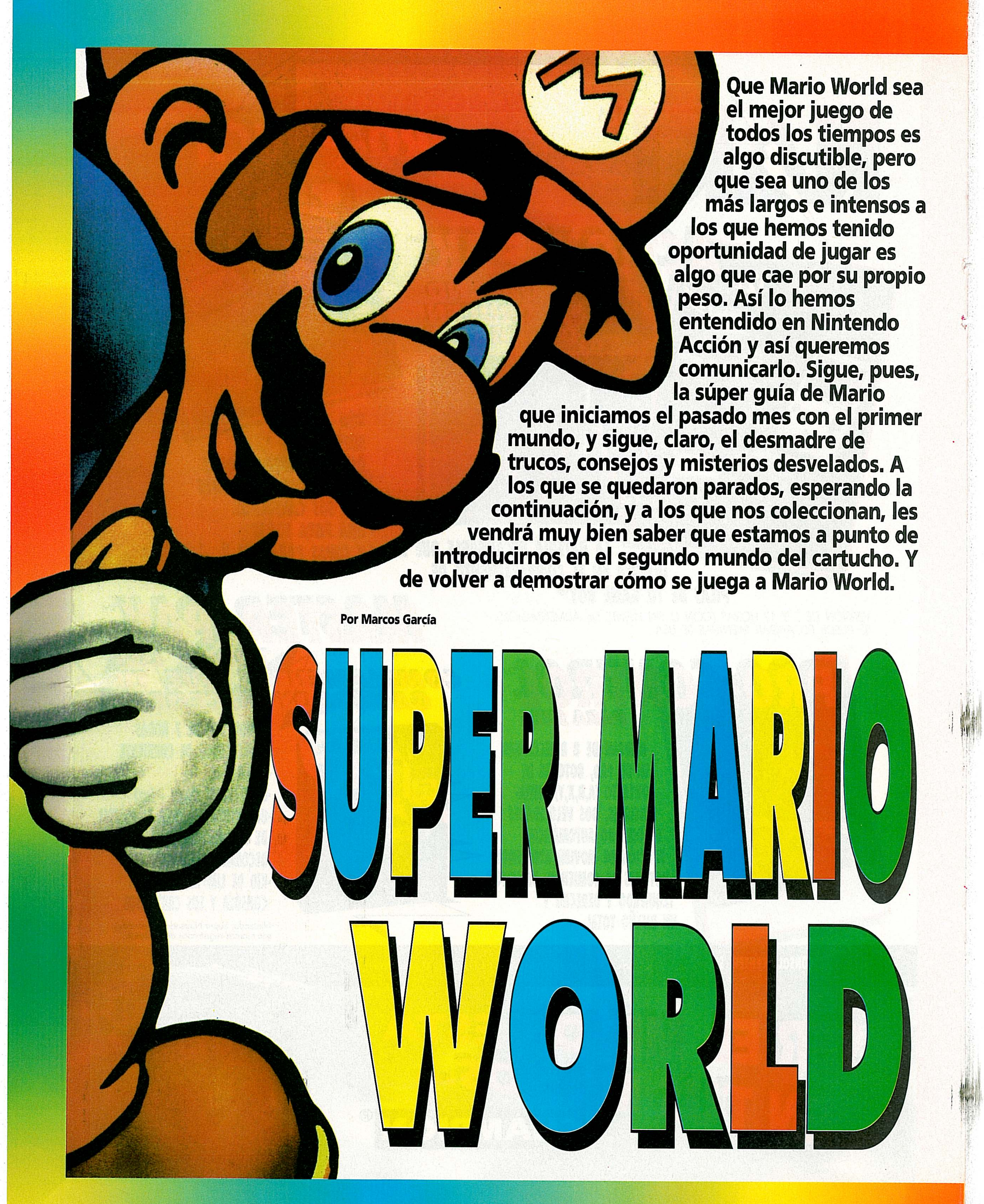
• Los premios a recibir por los concursos varían dependiendo de la suerte. En pantalla aparecerán tres banderines y cada uno de ellos oculta una determinada cantidad. **Debes elegir uno de ellos y tener suerte para que sea el de mayor valor**.











Que Mario World sea el mejor juego de todos los tiempos es algo discutible, pero que sea uno de los más largos e intensos a los que hemos tenido oportunidad de jugar es algo que cae por su propio peso. Así lo hemos entendido en Nintendo Acción y así queremos comunicarlo. Sigue, pues, la súper guía de Mario que iniciamos el pasado mes con el primer mundo, y sigue, claro, el desmadre de trucos, consejos y misterios desvelados. A los que se quedaron parados, esperando la continuación, y a los que nos coleccionan, les vendrá muy bien saber que estamos a punto de introducirnos en el segundo mundo del cartucho. Y de volver a demostrar cómo se juega a Mario World.

Por Marcos García

SUPER MARIO WORLD

Enemigos de la segunda fase

A continuación te presentamos una **exhaustiva lista de los enemigos** con los que podrás enfrentarte durante este segundo nivel. Se trata de una nueva y variopinta fauna de personajillos que puebla los entresijos de otro de los apasionantes mundos de Mario World. Cada uno de los monstruos que verás a partir de ahora tiene su propio carácter, sus propias intenciones y una pegajosa simpatía que, la mayoría de las veces, hace muy difícil su eliminación. Pero no hay otro remedio...

SUPER KOOPAS

Los super koopas son **tortugas avispadísimas** que están equipadas con una poderosa **capa** para volar como Superman. Si **pisoteas** a una tortuga con **capa parpadeante** obtendrás la tela que permite a Mario surcar los aires.

BUZZY BEETLE



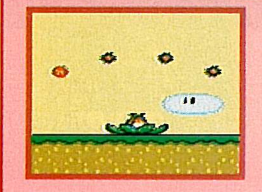
La **dureza y resistenci**a de este bichejo no permitirá a Mario utilizar su pisotón, y si lo usa, tan solo le **adormecerá durante unos segundos**. Aprovecha para cogerle y lanzarle contra los enemigos. Sin que se despierte.

SWOOPERS



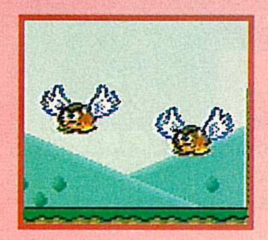
Pajarillos de las cavernas. Asustadizos y bastante cobardicas. Podrás comprobarlo **si acercas a Mario a una de estas avecillas**. Verás como rápidamente **levantan el vuelo** y se desvían por el carril de la izquierda. Posbilidad de que te alcancen: casi imposible.

PLANTA LANZABOLLOS



Vegetal de apacible aspecto que espera la aparición de Mario para **lanzar cuatro semillas letales contra él**. Aprovecha la **capa** para fulminarlo, pero si no tienes ningún power up, **evítalo a toda costa**.

GOOMBAS Y PARA GOOMBAS



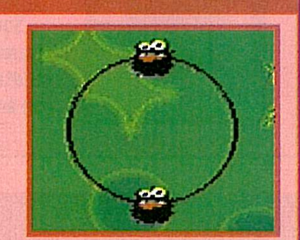
Especie de **tomatillo** con cara de **mala uva** que ataca por tres frentes: **desde el suelo, con alas en ristre y lanzándose en paracaídas**. Para fulminarle, **salta sobre él** y ya está. Además, podrás **cogerle y atacar a los demás con él**, pero date prisa o recobrará el conocimiento.

HAMMER BROTHER



Vestido de Papá Noel y montado en una inquieta plataforma, este amargo personaje te **lanzará martillos** como loco. La mejor forma de bajarle del trono es **saltar por debajo con alevosía**, ¡hala!, otro Hammer Brother menos.

ARAÑÓN DE BRATISLAVA



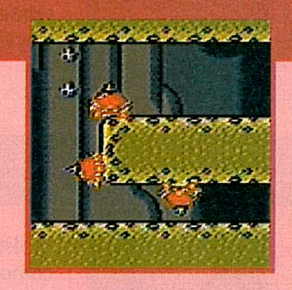
Estas **arañuelas sin patitas** - que no simpáticas- circulan por las **líneas metálicas** de las plataformas móviles. Son totalmente **indestructibles**, por lo que en caso de que te las encuentres **deberás saltar o agacharte**.

RIP VAN FISH



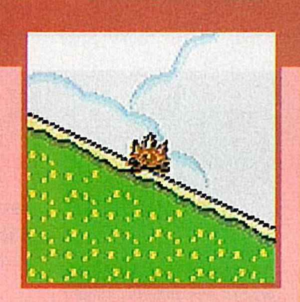
Peces dormilones y bastante traidores que pueblan las profundidades de los mares de la tierra de los Dinosaurios. **Desconfía de ellos**. Cuando oyen acercarse a Mario se lanzan a por él para mordisquearle. Se hunden con una **bolita** o con la **capa**.

SPIKE TOP



Este **pincho viviente ronda las tuberías** haciendo gala de su **invulnerabilidad**. Lo que él no sabe es que con **nuestra capa** podemos mandarle a freir espárragos. Pero si, pobrecito, te da pena, **simplemente evítalo**.

SPINY



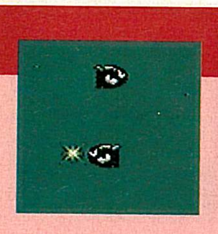
Los Spiny son parientes lejanos de los Koopas. Tienen una **cabeza muy pequeña** -apenas asoma por el caparazón- dotada de **pinchos** de letal contacto para las posaderas de Mario. Lo mejor es **golpearle con la capa**, una vez más.

BLARGG



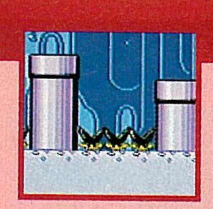
Los Blargg habitan en los **lagos de lava de la cúpula de Vainilla**. Cuando veas unos **ojillos que asoman** por encima de la lava, **prepara tu salto** porque el muy bicho se lanzará a por ti.

BULLET BILL



Estos **pequeños cañoncitos** están equipados con su correspondiente bala. Un proyectil que **atravesará la pantalla** para intentar destruirte. O **saltas** sobre ellos o los **esquivas**. Tú eliges.

PLANTA MEJILLÓN



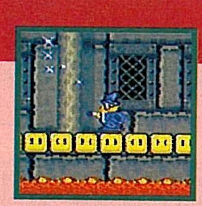
Son **poco frecuentes** y gustan de habitar en el suelo, **entre tuberías**. Si caes sobre ellas castañetearán de alegría y **chascarán tu cuerpo** con ánimo de eliminarte. **Indestructibles**.

BOLA DE LAVA



Siniestra **partícula incendiaria** que abandona su **hirviente elemento** cuando menos te lo esperas. Para **quemarte** con su llama. **Calcula sus movimientos** y no tendrás problema.

MAGIKOOPA



Tortugas mágicas. Magos profesionales, a sueldo, **con capa y sombrero** cuya única pretensión es hacerte la vida imposible. Además, **aparecen y desaparecen** a su antojo y lanzan mortales hechizos contra tu endeble cuerpecillo.

BIG BOO



Este gigantesco **ectoplasma es tan grande como lento**.Y tan aparatoso, que obligará a Mario a realizar un **salto prodigioso** para evitarle. Es totalmente **indestructible** y muy gracioso.

TORTUGA ESQUELETO



Moribundo pariente de los Koopas que se destruye con una **simple carga sobre sus espaldas**. De todas formas ten cuidado, porque al ratito se **desesperezará** y lanzará sobre ti.

BOO BUDDIES



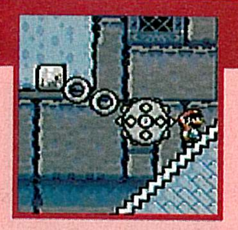
Hermanos pequeñitos del **Big Boo**. Son **indestructibles, rápidos, agobiantes y muy crueles**. En cuanto te descuides, te quitarán una de tus vidas. Abusan de sus **diferentes patrones de ataque**. Pueden maltratarte en solitario, en grupo, en círculo, en línea recta.

EERIES



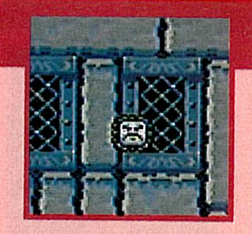
Seres fantasmales de tranquila conducta que circulan por las **casas encantadas** ignorando a Mario. Pero, ya sabes, si saltas y te chocas con uno... **son indestructibles**. Es decir, que es peor para ti.

BALL'N'CHAIN



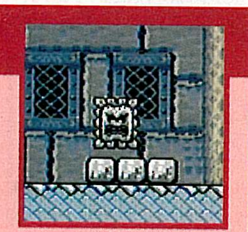
¿Te acuerdas de las **mazas de la edad media**? Pues imagina una de **varios metros de altura** que zarandee su **bola de pinchos** con una genial maestría y otra humilde malicia. Vaya chasco. Pues eso, que son **indestructibles** y **evitables** a toda costa.

THWIMP



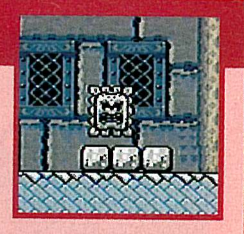
Estas **pequeñas piedras con vida propia** -y cara malhumorada- circulan a bote pronto (es decir, botando) por el **interior de los castillos**. Sus **movimientos siempre son los mismos**, sólo que un poco **imprevisibles**. **Salta o perecerás bajo ellas.**

THWOMP



Cuidado con **el hermano mayor de estas piedras** porque además de **aumentar sus dimensiones**, golpean con **fiereza y violencia en el suelo**. A diferencia de los que tienes arriba, éstos **detectan tu presencia**. Sin embargo, también son **invulnerables** a todo.

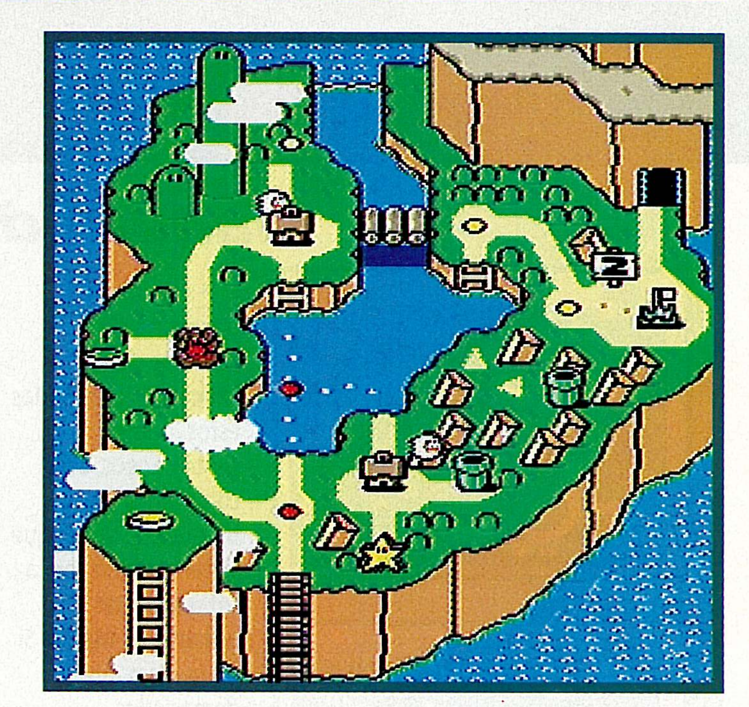
BOLA DE PLASMA



Gigantescas **esferas** de musgo líquido que encontrarás en algunas **casas encantadas**. No sólo son indestructibles, sino que además siguen **trayectorias nefastas** para Mario. Táctica: Pulsa la **«R»** y estudia sus **movimientos**.

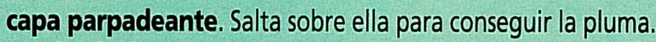
FASE 2: LLANURA DEL DONUT

Bien, llegado este punto hemos de deciros que a partir de ahora las cosas se van a poner al rojo vivo. ¿Que por qué? Bueno porque en la llanura del Donut harán su aparición los primeros puntos rojos con doble salida y el famoso mundo estrella, que nos solucionará las cosas a la hora de atajar y nos permitirá recorrer todos los mundos y niveles fácilmente. Además, la nueva aparición de «power ups», como la capa, y la posibilidad de ganar mucha vidas, te harán las cosas un poco más sencillas y sobre todo más divertidas. ¡Suerte!

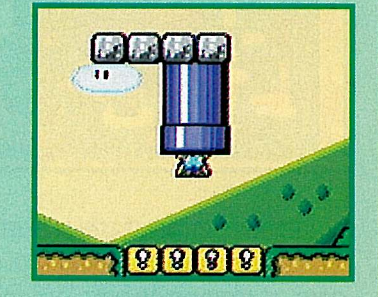


Llanura del Donut 1

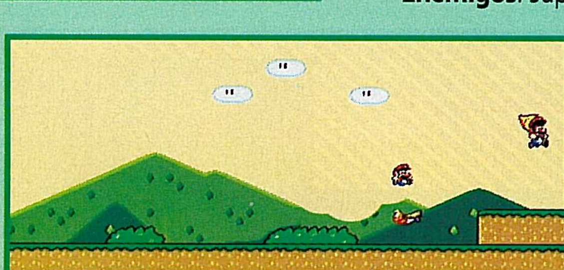
- Nada más empezar en el donut observarás a una **Super Koopa de**

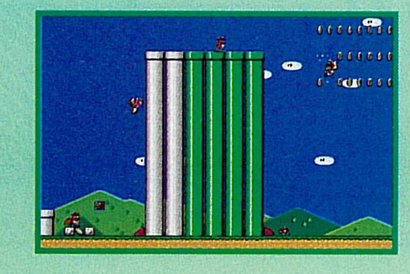


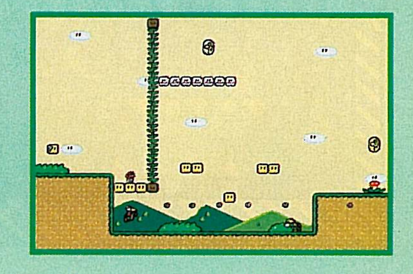
capa parpadeante. Salta sobre ella para conseguir la pluma.
- En el cielo de este mundo **abundan las monedas.** Podrás recogerlas si vuelas con la capa. Para mantener a **Mario planeando**, pulsa **izquierda** o **derecha** continuamente.
- Una tubería azul te transportaráa una pequeña **sala de juegos**. Allí podrás conseguir hasta **cinco vidas extra** mediante un sencillo invento: Hay **cinco pisos con tres bloques cada uno** y tienes que acertar en qué orden golpear a cada uno.
- Al completar el jueguecillo, saldrás por otra **tubería azul**. Al lado de ella hay otra tubería que conduce hacia abajo y permite el acceso a una **gran construcción de tuberías** con una gominola de fresa a sus pies. Para salvar este obstáculo, pulsa **el botón verde** para coger carrerilla y ve hacia las tuberías.
- Un **grupo de cuatro bloques**, situados entre dos pesados Chargin' Chuck, esconden una **planta trepadora**. Golpea el último bloque y podrás trepar hasta una plataforma donde encontrarás una **moneda del dragón**.
- **Enemigos**: Super Koopas, plantas lanzabollos, Chargin'Chuck.

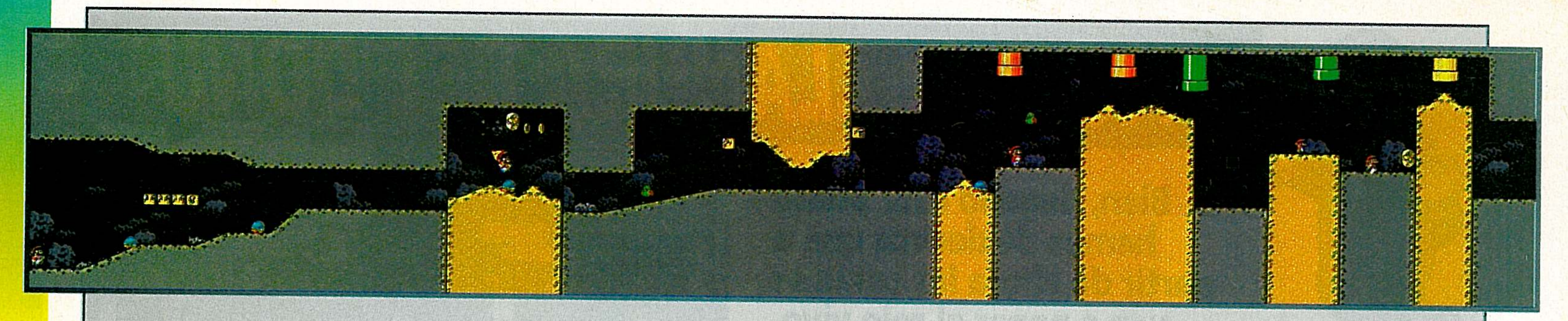








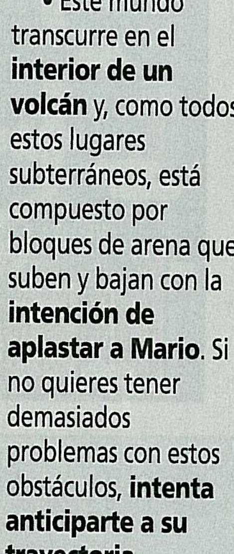




Llanura del Donut 2



GREEN SWITCH PALACE



• Este mundo transcurre en el **interior de un volcán** y, como todos estos lugares subterráneos, está compuesto por bloques de arena que suben y bajan con la **intención de aplastar a Mario**. Si no quieres tener demasiados problemas con estos obstáculos, **intenta anticiparte a su trayectoria**.

• Los **Buzzy Beetles** y los **Swoopers** se encargarán de fastidiarte la existencia durante los primeros lances de este nivel. La solución: **salta sobre los primeros y coge el caparazón** para lanzarlo contra los segundos. Y ten cuidado, porque **estos caparazones casi siempre vuelven**. Y podrían fulminarte.

• **Enemigos**: Buzzy Beetles y Swoopers.

•El secreto de la llanura del Donut 2:

• Para poder acceder al palacio del **switch verde**, tendrás que hallar un **camino secreto** que se esconde tras la **segunda tubería verde** del techo.

• Entrarás en un solitario nivel que tan solo se ve **perturbado** por la presencia de un **Chargin' Chuck**.

• Confiamos en que acabes pronto con él y te dirijas ante la presencia de un **caparazón azul y cuatro bloques amarillos**. Allí deberás atrapar el caparazón y lanzarlo contra el cuarto bloque, el más alto, para que **la planta trepadora brote de él**.

• Ahora sí que puedes subir y coger la llave que te conducirá al palacio del **switch verde**.

• **Otra forma de conseguir esta llave es volando**, pero te resultará bastante más difícil y por lo tanto desaconsejable. Ah! que no se nos pase un pequeño detalle. Si **Mario no ha cogido algún poder, que se olvide completamente de atravesar esta fase**. Así que **no te confíes demasiado** y actúa con cautela y anticipación.

• **Enemigos**: sólo un Chargin' Chuck.

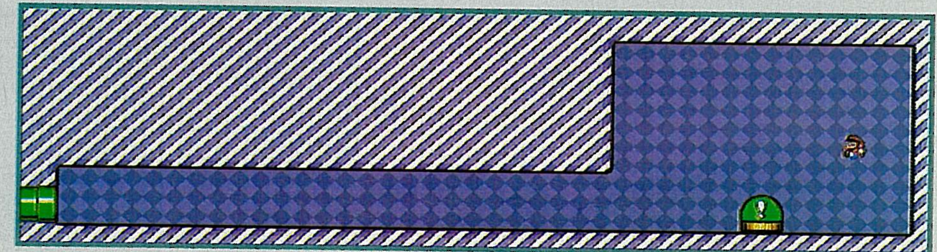
•Palacio del switch verde:

• Nada más entrar **coge el caparazón rojo y pulsa el bloque activador**. Desciende entonces con cuidado hasta **la plataforma que hay más abajo**, y suelta el caparazón hacia la derecha. **Si le sigues corriendo**, observarás que **acaba con todas las koopas** y tú **obtienes una vida**.

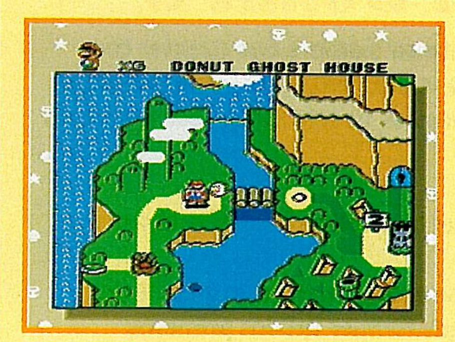
• **Pisa el switch verde** para **activar todos los bloques** hasta ese momento invisibles del mismo color.

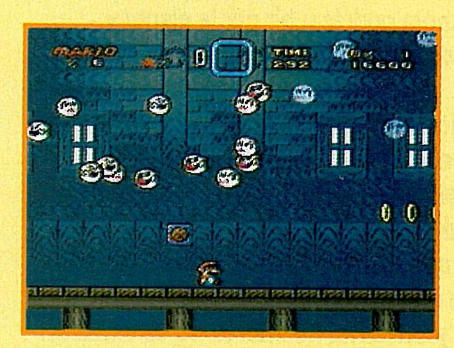


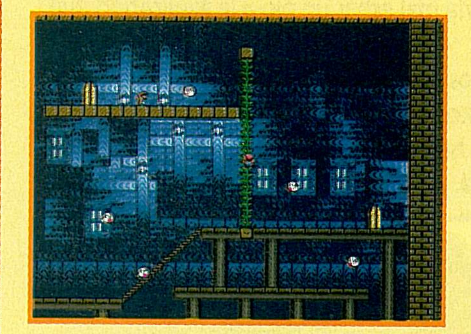


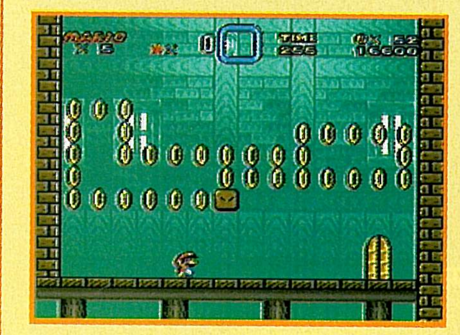


La casa fantasma del Donut









• Lo primero que debes saber es que **es imposible entrar con Yoshi en estos lugares**. Es un poco miedoso. Y lo segundo, que muchas de estas **casas fantasmas esconden metas** o salidas secretas.

• En la primera parte de esta casa te enfrentarás a los fantasmas Boo Buddies. Procura **atravesar el nivel sin demorarte** o se materializarán para perseguirte.

• Atraviesa la puerta amarilla y llegarás a la segunda sección de la casa donde tendrás que hacer lo siguiente:

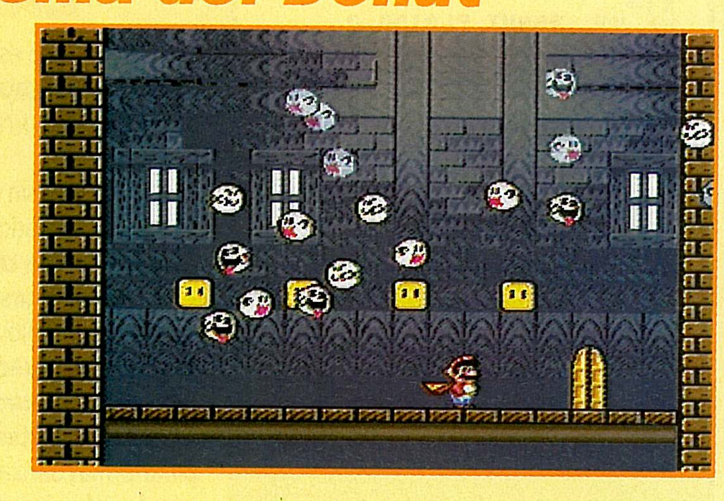
Camina hacia la derecha y atraviesa la puerta.**Golpea el switch cambiador** que tienes a la izquierda y sube las escaleras. **Písalo** para revelar una flecha de monedas y **métete en la puerta azul** de la izquierda. Te encontrarás ante un pequeño bloque, golpéalo y **dirige la formación de monedas con las direcciones arriba, abajo, derecha e izquierda**.

• Volverás a un zona conocida. Sube las escaleras, atraviesa la puerta, golpea de nuevo el **pequeño switch azul** y recoge las monedas. Ahora dirígete a la **puerta marrón** de nuevo. Camina a la izquierda y observarás que una planta trepadora sube hacia arriba. Trepa por ella y sal por la puerta.

• **Enemigos**: Boo Buddies.

• **El secreto de la casa fantasma:**

• Consigue un par de capas en la llanura del Donut 1 y sal del mundo con Start y Select. Dirígete a esta casa fantasma y camina un poco a la derecha. Espera a que se materialicen algunos



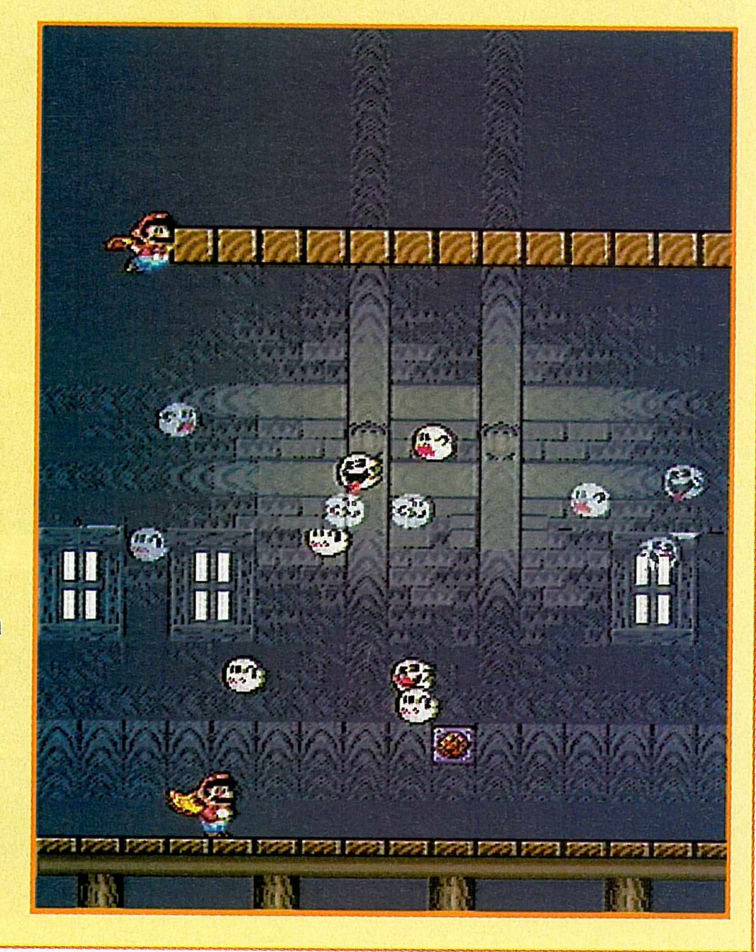
enemigos y vuelve a la izquierda cogiendo carrerilla. Verás una plataforma al final de la cual hay un lugar con cuatro bloques amarillos y una puerta. Golpea los bloques para conseguir cuatro vidas.

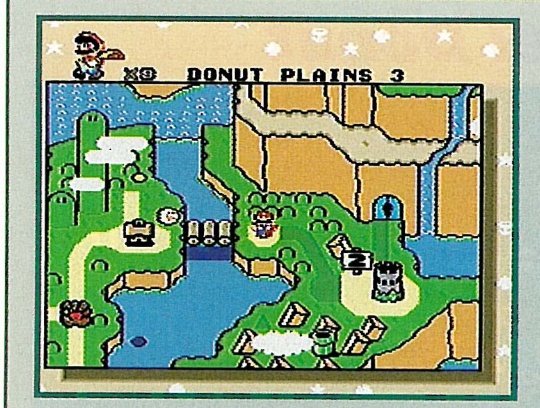
• **Enemigos**: Boo Buddies.

• **Top Secret area**:

• Esta es la fase más **corta, útil y tranquila** de todo el juego. Te recomendamos que la visites las veces que quieras.En esta pantalla obtendrás a Yoshi en el bloque central, o una vida si ya lo tienes. Los otros cuatro bloques te otorgarán **setas rojas, flores para disparar** y **capas para volar**. ¡Alucinante!

Enemigos: ninguno.





Llanura del Donut 3

• Este mundo es **realmente fácil de atravesar siempre que cuentes con unas cuantas capas y ciertas nociones de vuelo**. Pero, no obstante, merece la pena que lo recorramos a ras de del suelo y veamos, de esta forma, cada uno de sus secretos.

Empezamos sin dilación.

• Si has activado el **switch verde**, el primer bloque de este color te obsequiará con una **valiosa capa**. Bienvenida sea.

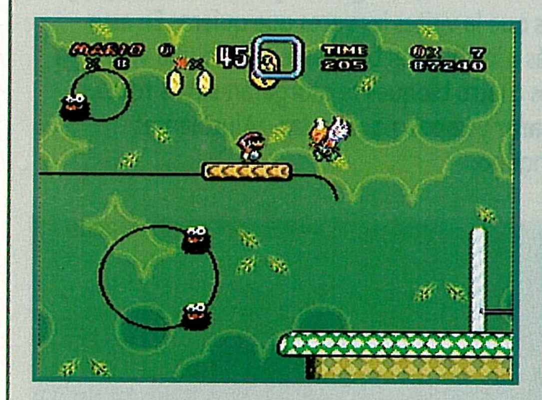
• **Activarás una planta trepadora** que se encuentra entre un grupete de cuatro bloquecillos. Para ello no tienes más que **romper los dos primeros bloques y golpear el cuarto por abajo**. Ahora podrás subir por la planta y recoger **20 monedas normales y una del dragón**.

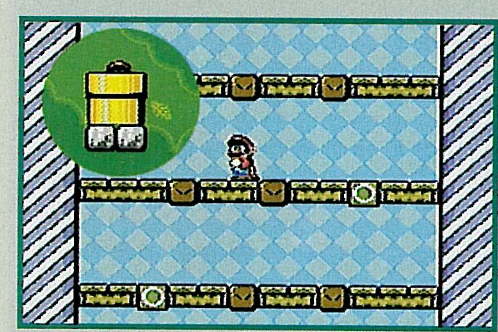
• Hacia la **mitad del nivel**, más o menos, una zona con varios interruptores y plataformas danzantes aparecerá ante tus ojos. **Súbete a la primera plataforma y pulsa el primer interruptor ON. Tras recorrer unos metros** tendrás que cabecear otro en el que **está escrita la palabra OFF**. Si lo haces correctamente **llegarás sano y salvo a la meta intermedia**.

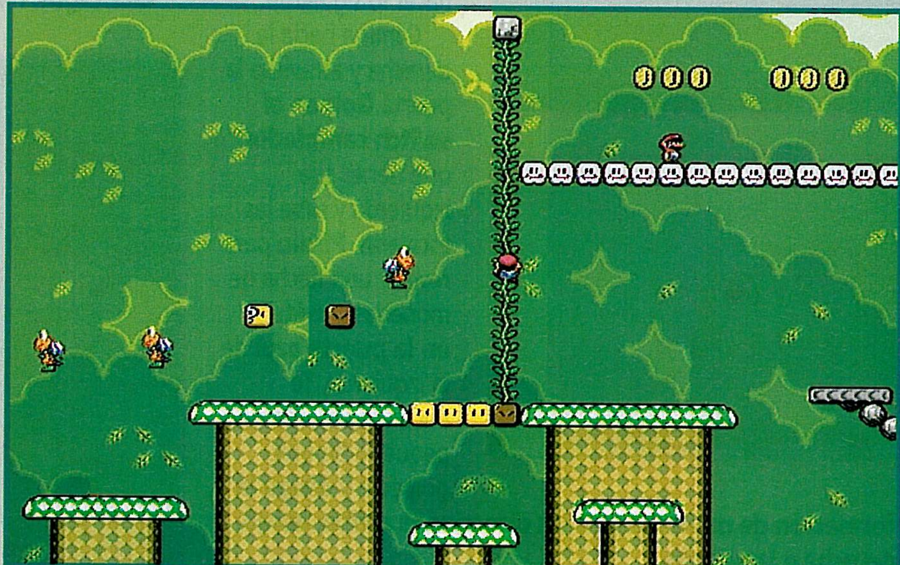
• Si te introduces en la **tubería amarilla** que se presenta ante ti, **participarás en otra sala de juego similar a la que ya encontramos en la llanura del Donut 1** y en la que **un poco de intuición y también de suerte no te vendrán nada mal**. Aunque quizá tampoco te vendría mal echar un ojo a la explicación que sobre esta sala dimos unas paginillas atrás.

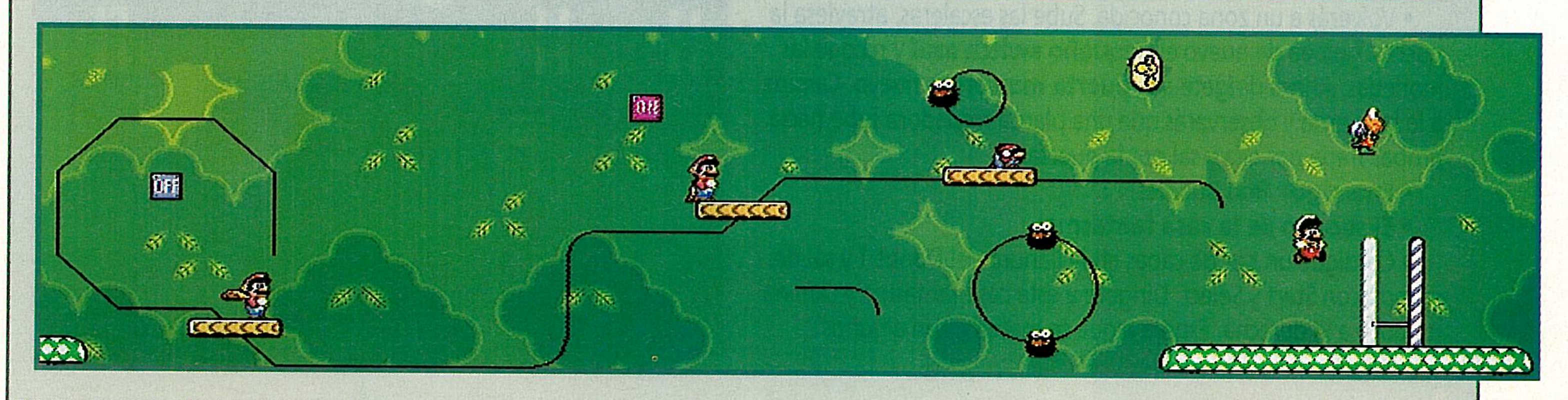
• **Enemigos**: **Koopas, Spiderops**. Ambos aparecen explicados perfectamente al principio de esta súper guía. Además, a los koopas ya los conoces de sobra y sabes de maravilla cómo hay que esquivarlos y cómo hay que eliminarlos. Echa un vistazo, de todas formas, al primer número de la revista, por si acaso no te acuerdas de nada.

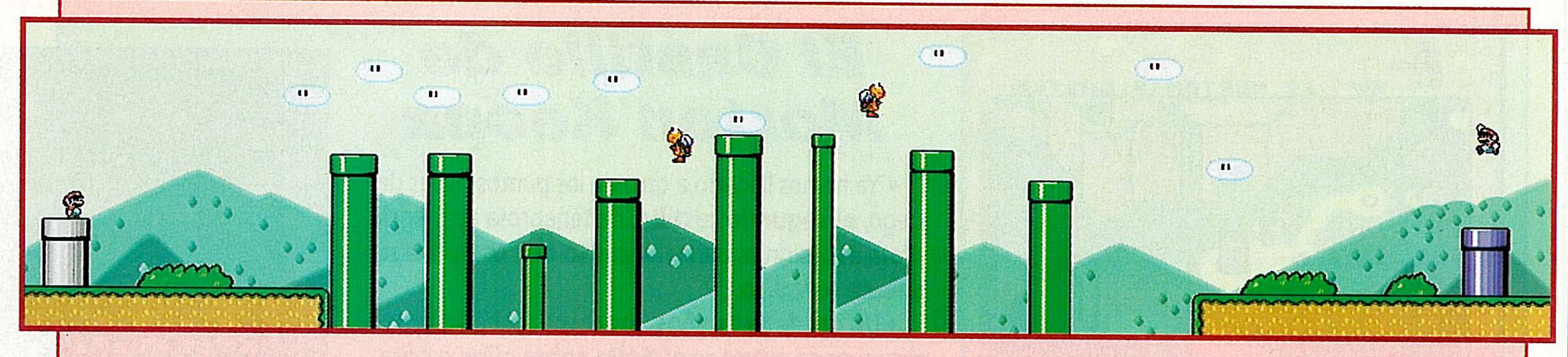




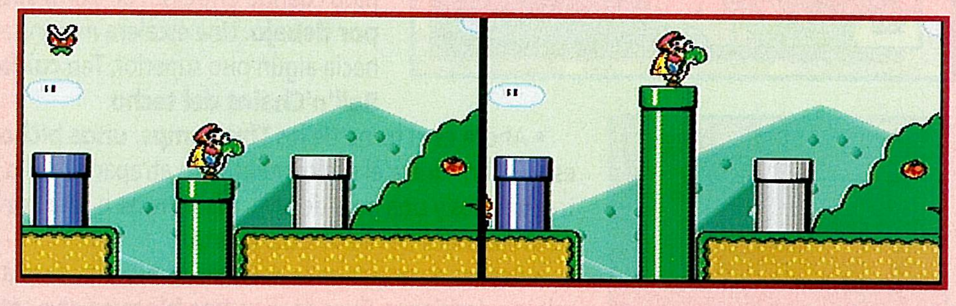


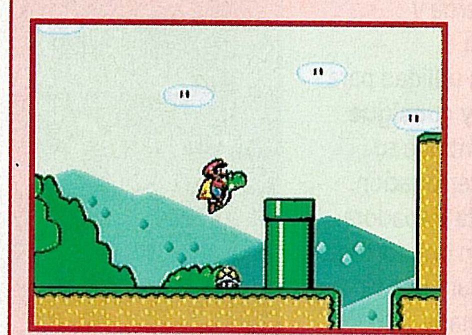










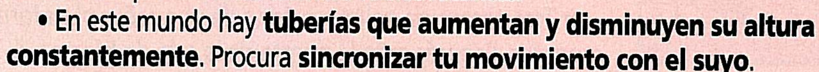


Llanura del Donut 4

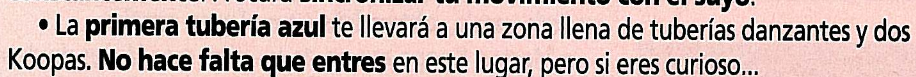
• Este mundo también es **fácil y rápido de atravesar siempre que entre tus poderes se encuentre la capa.**

• El primer enemigo que se cruzará ante nuestro camino es un **Koopa radiactivo**. Tendrás que ser rápido y **coger el caparazón antes que él**. Y ojo, que es muy duro de pelar. **También puedes eliminarle con Yoshi.**

• Los **cielos** de esta zona **están repletos de monedas**. Si quieres comprobarlo, no tienes más que dar unos cuantos vuelos rasantes.



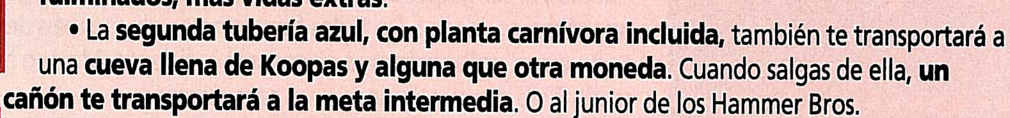
• En este mundo hay **tuberías que aumentan y disminuyen su altura constantemente**. Procura **sincronizar tu movimiento con el suyo**.



• La **primera tubería azul** te llevará a una zona llena de tuberías danzantes y dos Koopas. **No hace falta que entres** en este lugar, pero si eres curioso...



• Cuando llegues a un lugar con dos Koopas revoloteantes y muchos Goombas, tendrás que **conseguir un caparazón y lanzarlo por la pendiente. Cuantos más Goombas fulminados, más vidas extras.**



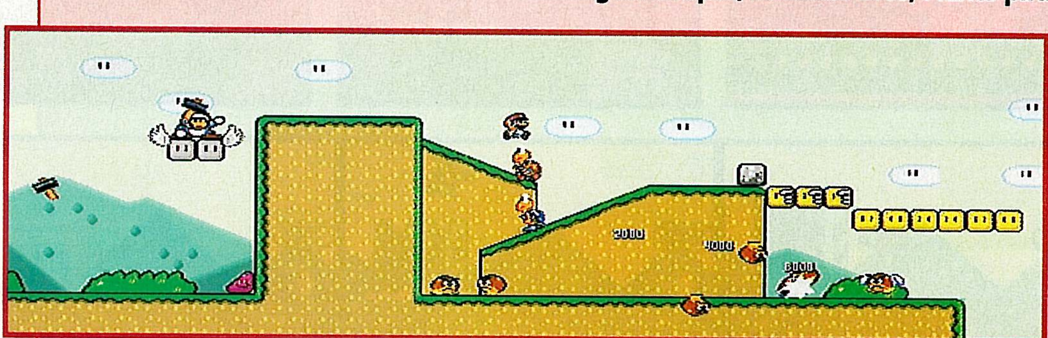
• La **segunda tubería azul, con planta carnívora incluida,** también te transportará a una **cueva llena de Koopas y alguna que otra moneda**. Cuando salgas de ella, **un cañón te transportará a la meta intermedia**. O al junior de los Hammer Bros.

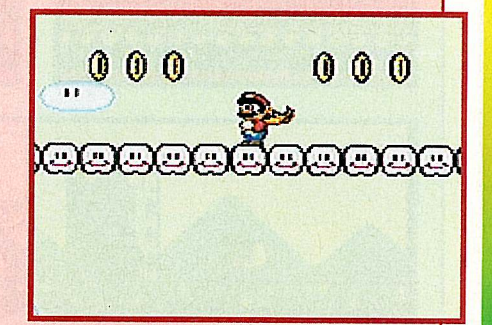


• Un súper bloque cambiante aparecerá en este nivel mostrando sucesivamente varios **poderes: flor, seta, pluma y estrella. Golpea** el bloque y **recoge el Power up** cuando adopte el item que tú desees. Te **recomendamos la estrella de inmunidad.**

• Si **atraviesas la zona de los Para-Goombas con la capa**, prueba a hacerte unos largos aéreos y **observarás una luna de tres vidas**. Pronto encontrarás la salida al siguiente mundo: **otro de los castillos del hijo de Bowser.**

• **Enemigos: Koopas, Hammer Bros, Planta piraña saltadora y Para-Goombas.**



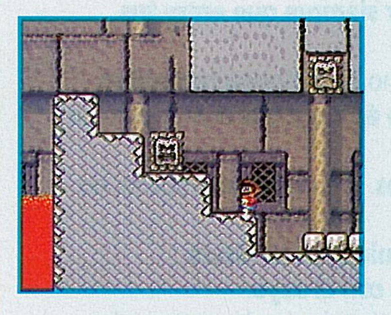


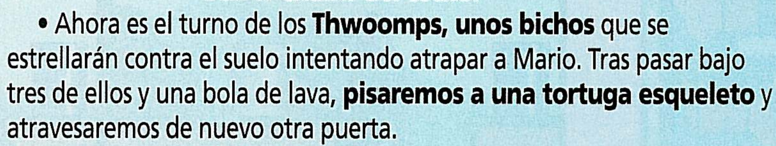


El Castillo de Morton Koopa

• Ya hemos llegado a otro de los puntos claves del juego, **el segundo castillo**, de tenebrosa apariencia y fatales designios para el **incauto que traspase su puente levadizo**.

• Un par de **pequeños Thwimps** saldrán a tu paso cuando entres en él. **Sálta sobre ellos o pasa por debajo**. Una escalera mecánica te hará ascender hacia algún piso superior. Ten **cuidado con las Ball'n'Chains del techo**.

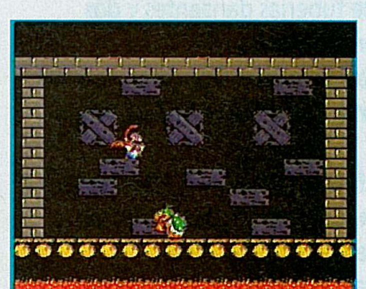




• Ahora es el turno de los **Thwoomps, unos bichos** que se estrellarán contra el suelo intentando atrapar a Mario. Tras pasar bajo tres de ellos y una bola de lava, **pisaremos a una tortuga esqueleto** y atravesaremos de nuevo otra puerta.



• Acabas de entrar en la zona de los bloques desplazantes. Mide tus saltos y decisiones. Cuando veas **tres bloques con interrogación**, espera a que el bloque que los tapa se desplaze a la izquierda y golpéalos, el que está enmedio te **regalará un power up**.



• El **trampolín** que custodia la tortuga te será de gran utilidad para subir a pisos superiores. Primero **muévelo a la derecha y consigue las doce monedas**. Y luego **sitúalo a la izquierda** y continúa tu ascensión. En el piso de arriba hay **cinco bloques** con interrogación. Golpea el segundo (por la derecha) y aparecerá una planta trepadora.

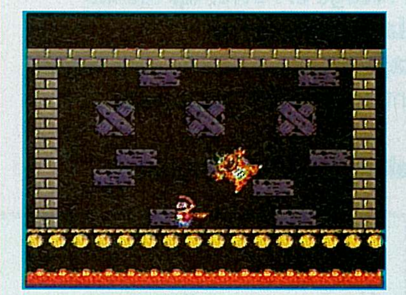
• Sube por ella y encontrarás una pequeña estancia con una tortuga esquelética y, ¡tachán!, un **bloque invisible** que te regalará una vida.

• Tras pasar una peligrosa zona de pequeñas plataformas y pinchos mortales, llegarás ante la puerta de la sala de Morton. Si activas el **switch verde, obtendrás una pluma gratis.**

• Morton Koopa es uno de los hijos más fáciles de derrotar de Bowser. Para acabar con él, **tendrás que saltar sobre su espalda cuando camine por tierra firme**. Es indestructible en pared o techo. Además, al ser golpeado, ascenderá por ellos y **caerá muy cerquita de nosotros**, ¡cuidado!. De todas formas no os precocupéis demasiado, porque con **golpearle tres veces** será suficiente. Morton hará uso del modo 7 vía zoom y desaparecerá para siempre.

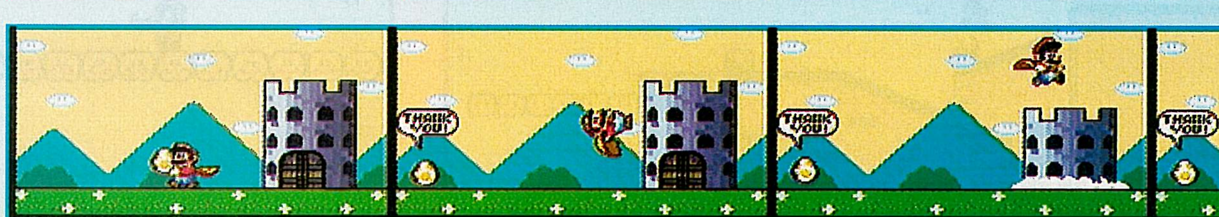
• **Enemigos:** Thwimp, Thwoomp, Ball'n'Chain**,** Tortugas esqueleto.

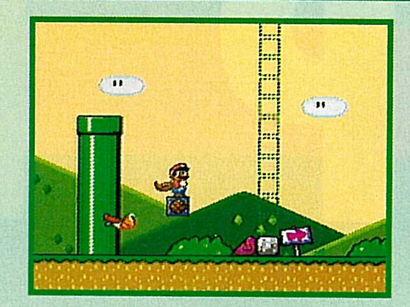


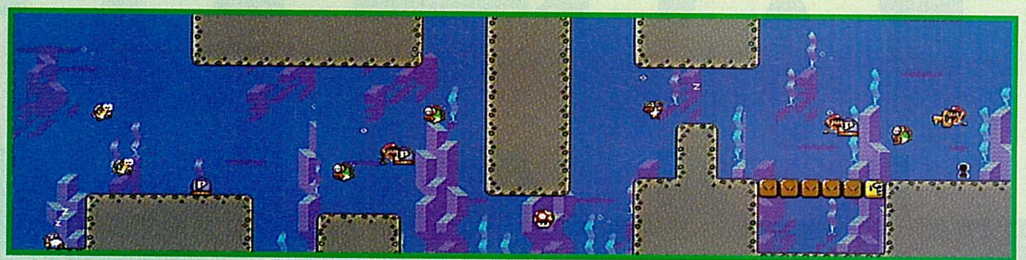


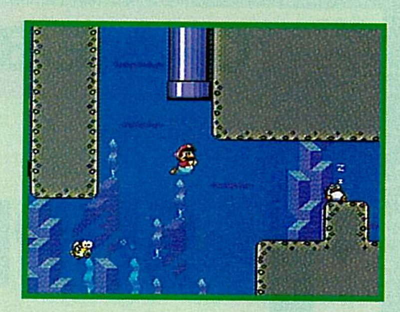




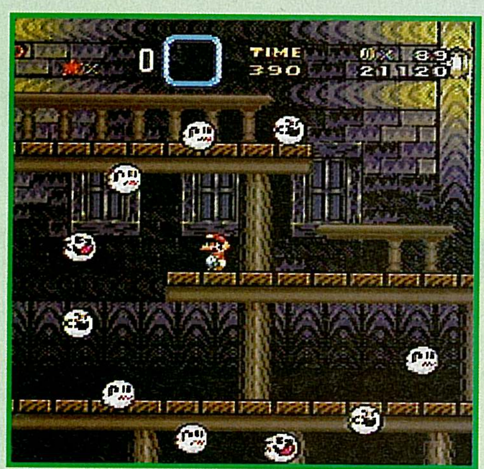


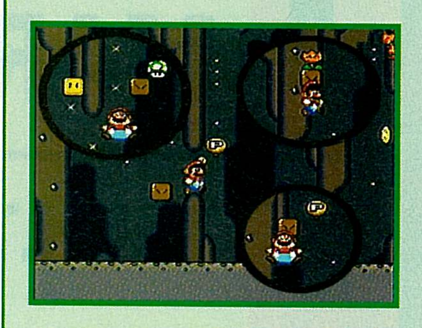






Los secretos de la Llanura del Donut





• **Donut secreto 1**: Este mundo transcurre bajo las profundidades del mar.

• Atención a la gran **tubería azul** porque nos llevará a una zona realmente curiosa. Golpea el bloque y saldrá un globo. Atrápale y ¡blufff! Mario se inflará y ascenderá.

• En tu viaje por las aguas verás un **switch pequeño de color azul**, atrápalo y llévalo contigo hasta una plataforma de seis bloques amarillos. Déjalo en el suelo y písalo. Coge las monedas y **golpea con la cabeza el bloque de la izquierda para conseguir otra llave**. Métela en la cerradura y... un nuevo camino hacia la casa secreta del Donut.

• **Enemigos:** Rip Van Fish y Blurps.

• **La casa secreta del Donut**: Nada más penetrar en ella, observaremos un grupo de fantasmas y un Big Boo. Esquívale **cogiendo carrerilla o el trampolín,** que aparecerá tras pisar el **switch azul**.

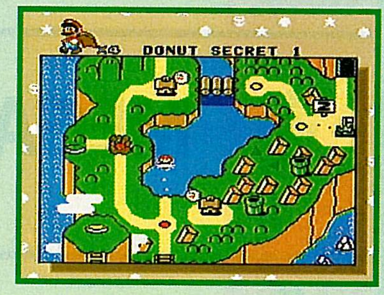
• Camina a la derecha y entra en la puerta. **Golpea el bloque y obtendrás un power up**. Entonces atraviesa el círculo de fantasmillas y recoge las cinco monedas.

• Tres bloques aparecerán bajo la puerta. **Golpea uno de ellos y mueve la serpiente de monedas** con Mario. Recoge el botín y vete hacia la izquierda a través de la puerta.

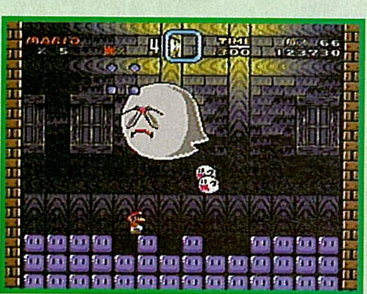
• Una vez dentro, **golpea el bloque para obtener una vida extra**. Atraviesa de nuevo el círculo de fantasmones y atrapa el switch. Actívalo y, sorpresa, aparecerá una puerta azul. Entra y ¡otra salida diferente!

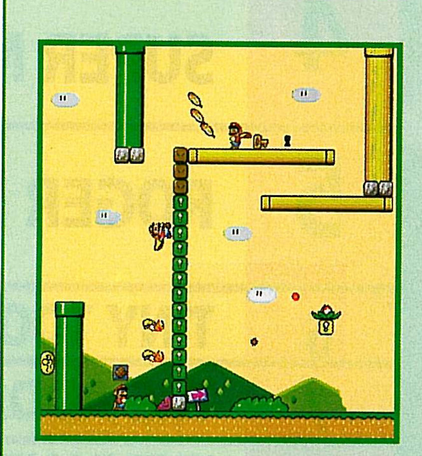
• Y la cosa no acaba aquí, porque hay un método para hacer aparecer una **planta trepadora** que te conducirá a un lugar donde viven un Big Boo y dos fantasmillas. Si te los cargas, activarás la entrada al **mundo estrella**.

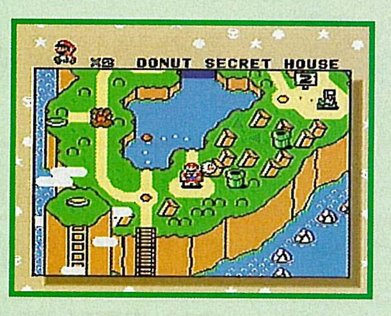
• **Enemigos**: Eeries, Big Boo y Buddies.

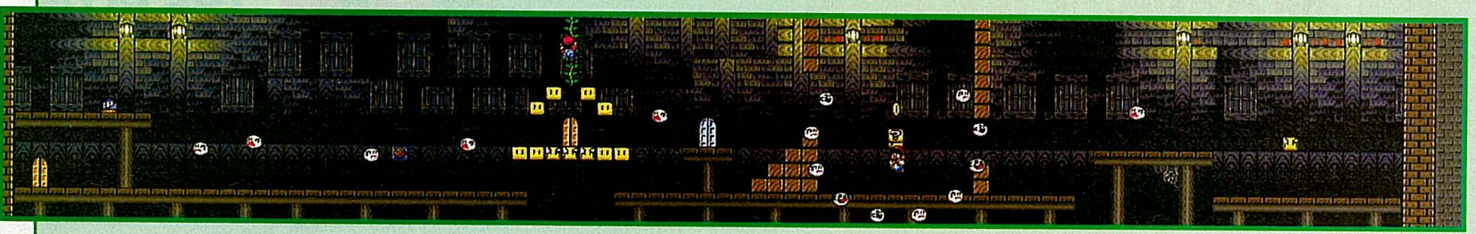








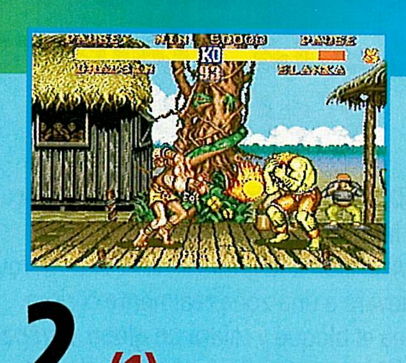




LOS TOP 1

SUPER NINTENDO

1 STREET FIGHTER 2 (1)



2 LEGEND OF ZELDA (NOVEDAD)



3 SUPER MARIO WORLD (3)



4 SUPER MARIO KART (2)

5 PRINCE OF PERSIA (NOVEDAD)

6 SUPER T.M.H.T. IV (4)

7 SUPER CASTLEVANIA IV (5)

8 PILOTWINGS (NOVEDAD)

9 LEMMINGS (NOVEDAD)

10 SUPER PROBOTECTOR (6)

GAME BOY

1 SUPER MARIO

2 T.M.H.T. II

3 MEGAMA

4 SUPER MAR

5 ROGER RAB

6 TINY TOON (6)

7 THE ADDAMS

8 THE BLUES BR

9 JETSONS (NOVE

10 XENON 2 (NOV

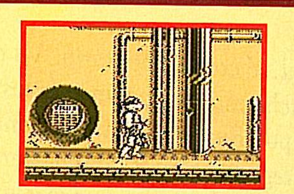
Los números que aparecen entre paréntesis corresponden

O DEL MES

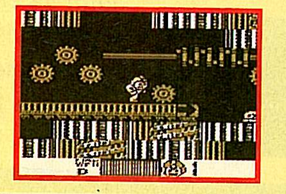


) LAND 2 (1)

(3)



N II(5)



IO LAND (2)

BIT (4)

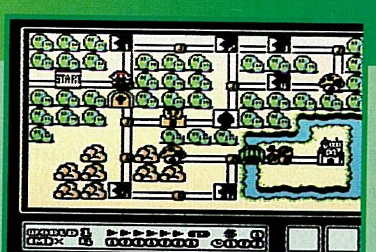
FAMILY (7)

OTHERS (9)

EDAD)

EDAD)

N.E.S.

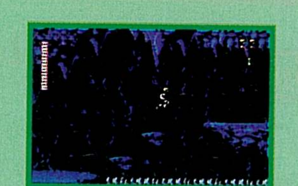


1 SUPER MARIO 3 (1)

2 MANIAC MANSION (NOVEDAD)



3 STAR WARS (2)



4 EL IMPERIO CONTRAATACA (3)

5 THE FLINTSTONES (4)

6 THE BLUES BROTHERS (5)

7 PANIC RESTAURANT (NOVEDAD)

8 TOM & JERRY (6)

9 BART VS THE WORLD (7)

10 MARIO NES OPEN (9)

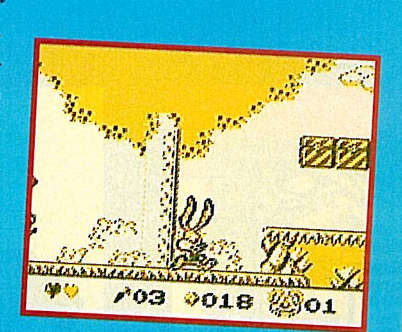
a la posición ocupada por el juego durante el mes anterior.





Tiny Toon Adventures

Para conseguir ilimitadas vidas en el primer nivel de este simpático juego, entra en la fase de bonus de carreras y compite contra Sweetie Bird. Ganarás, con total seguridad, una vida extra. Vuelve a entrar indefinidamente a esta prueba hasta que se te acabe el dinero. Si después de almacenar unas cuantas vidas no te queda «money» para invertir, suicídate y repite la operación las veces que quieras. Así de sencillo y útil.





Adventures of Lolo

Este truco permite saltar a un nivel superior con sólo modificar la clave. Observa la segunda letra del password que tengas del nivel más avanzado. Si ésta va antes en el alfabeto que la cuarta, sólo tendrás que intercambiarlas para colocarte en la siguiente fase. Esto es válido para cualquier código que comience con A, B, C ó D.

Por otra parte, si quieres jugar en la última habitación del nivel 10, debes introducir el password «GCVT».



Street Fighter II

Este es un truco eminentemente visual. Y complementario. Va dedicado a los entusiastas del juego de lucha más impactante de los últimos tiempos y, en especial, a los locos por Ryu y Chun Li. Consiste, simplemente, en mostraros el final del juego para estos dos guerreros. Y no, no tiene vocación de amargaros nada. Sólo pretende daros un poquito de envidia y azuzaros para que también vosotros lo podáis disfrutar.







Bubble Bobble

¿Te gustan las sorpresas? A nosotros nos encantan, por eso hemos decidido incluir este password de Bubble Bobble en estas paginillas. La clave en cuestión es KGBJ y debéis escribirla sobre la pantalla de passwords. El resultado: ¡Sorpresa!

Pero no acaba ahí la cosa. Porque si resulta que estás aburrido de este gracioso juego, porque ya te lo sabes y te es muy fácil acabarlo, utiliza este otro pasword, KGTJ, en la misma pantalla que antes.



Adventure Island II

Ahí va una mini guía con los pasos principales que debes seguir para no perderte en esta genial aventura.

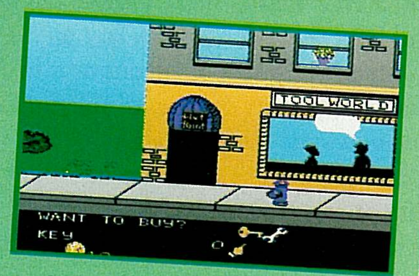
La abeja de Hudson, sin la cual es imposible continuar jugando, se encuentra en la primera isla, justo en la primera cueva del mapa. Introdúcete en ella hasta que veas una rana verde. Súbete entonces al saliente que está mas cerca de la rana y déjate caer sobre otro próximo. Hay un huevo escondido justo a la derecha de donde aterrices. Rómpelo y recoge la llave especial que oculta. Con ella podrás trasladarte a una habitación en la que un Dragón te hará entrega de la dichosa abejita.

Si esto te sabe a poco, espera a que la pantalla del título aparezca y entonces presiona «derecha», «izquierda», «derecha», «izquierda», «A», «B», «A» y «B». Las palabras «World Select Mode» te abrirán las puertas de otro mundo.



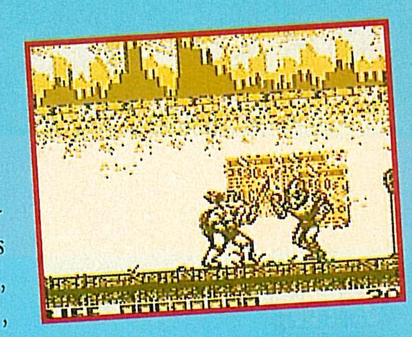
N.E.S Bart vs the Space Mutants

Vamos a completar un poco más la mini guía que publicamos en el primer número sobre este juego de Bart.



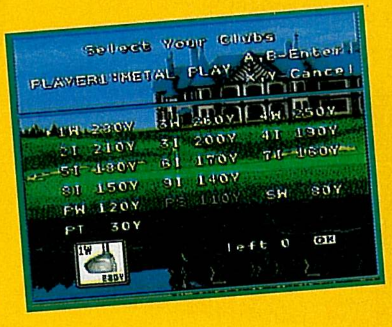
Si recuerdas, te dijimos que el silbato(Whistle) servía para hacer salir al abuelete de la casa de retiro (lo que te habrá ayudado este trucazo), pero seguramente te quedaste sin saber para qué valía la llave y qué había que hacer con el imán. Pues bien, si seleccionamos la llave (Key) en la entrada de la casa de retiro, regresaremos al bar de Moe en un abrir y cerrar de ojos. ¿Y el imán (Magnet)? Para saberlo tendrás que esperar a la tercera fase, la de Krusty, y seleccionarlo en el momento que juegues a la ruleta, instantes antes de apostar por un número. La bolita ira a parar indefectiblemente a tu número y el dinerillo que ganes, a tu bolsillo. Por cierto, ¿nos queda algo más que explicar?

GAME BOY T.M.H.T.



Este número vamos de sorpresas. Por ejemplo, si presionas «arriba», «abajo», «izquierda», «derecha», «A» y «B» en la pantalla de presentación de este juego, pues... no te vamos a decir lo que ocurre. Porque es una sorpresa. Pero te auguramos que te vas a quedar boquiabierto. Tanto o más que el mismo Agustín Fernández, autor del truco, a la hora de descubrirlo.

SUPER NINTENDO Hole in One



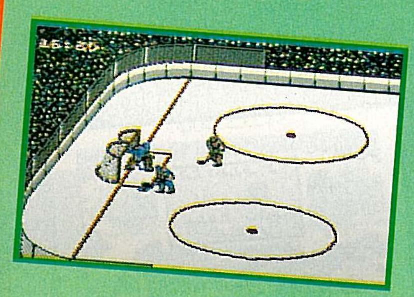
¡Ah! el golf, sus interminables calles, los dificilísimos «greenes», los bankers... Para jugar con este cartucho de una forma aventajada, prueba a introducir METAL PLAY en lugar de tu nombre . Un sabroso conjunto de maderas metálicas te ayudará a conseguir mayor distancia en tus golpes y, claro, a triunfar en el open de Hal. El más difícil.

N.E.S Duck Tales

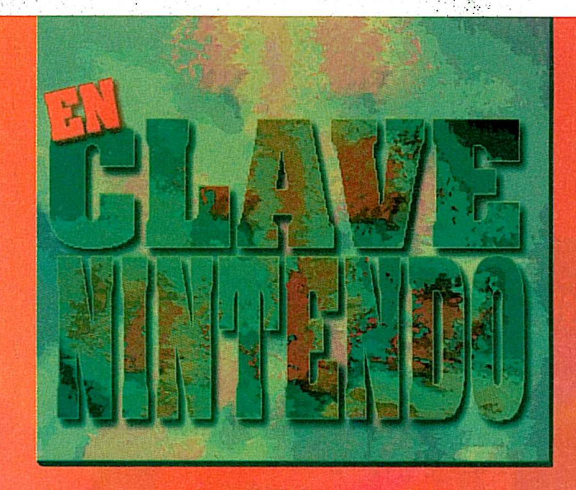
Si quieres llegar a la inexpugnable fase de bonus que está escondida en el interior de este simpaticón cartucho, espera a que el número de las decenas de millar de tu marcador tenga como dígito el número siete (ejemplo: 73624). En ese momento debes buscar la plataforma de lanzamiento. Ella te enviará hacia un área de bonus donde recolectarás un montón de diamantes extras. Todas estas ganancias te ayudarán a finalizar la aventura con éxito.



N.E.S Blades of Steel



Para que veas que tu portero también saber pegar puñetazos y defender su portería a uñas y dientes (aunque sea de sus propios jugadores), haz lo siguiente: Coge el disco y dirígete a tu propia portería, un sólo defensor te perseguirá. Golpéalo frente a tu cancerbero y escóndete detrás de la portería. El defensor se enzarzará con ¡tu portero!



N.E.S

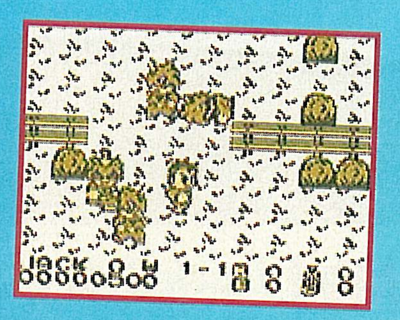
Adventure Island

Para continuar en el mismo sitio en el que nos hayan eliminado, es preciso llegar antes al final del área 1-4. Allí hay un huevo escondido justo antes de la señal «G». Si rompes este huevo, encontrarás la abeja de Hudson. Una vez que tengas el animalejo, podrás continuar indefinidamente pulsando «derecha» y «Start» cuando la partida esté acabada.
Para destruir a los jefe de fase debes arrojarle hachas o bolas de fuego en la cabeza.Cuando ésta se desvanezca, pausa el juego. Y verás como la cocorota del siguiente jefe se coloca encima del cuerpo del que acabas de destruir. No es que sea demasiasiado útil pero sí bastante curioso, ¿verdad?.

GAME BOY

Ninja Boy

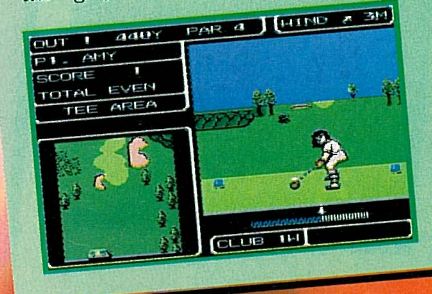
Para conseguir un numero ilimitado de continuaciones en este juego de rabiosa actualidad, aprieta «A», «B» y «Start» en la pantalla de Game Over. Y podrás seguir dando al karate del amigo cabezón.





Lee Trevino´s Fighting Golf

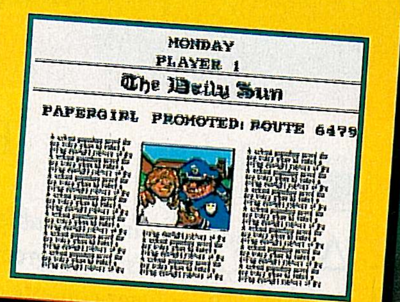
Si quieres emular al norteamericano Lee Treviño y jugar como él, es decir, con la mano izquierda, realiza la siguiente combinación: «izquierda» y el botón «A» en tu pad de control mientras estás eligiendo a tu jugador.
Por arte de magia te convertirás en un «golfista» zurdo.





Paperboy

Dirígete a la opción ROUTE e introduce el código 6479. Te evitarás jugar en las fases más sosas del cartucho.





Super Smash Tv

Comenzar un juego con siete continuaciones y siete vidas extras es, como poco, interesante. Así que ya sabes, si quieres hacerte el idem, sitúate en la pantalla de selección de uno o dos jugadores y pulsa «abajo», «L», «R» y «arriba».



GAME BOY

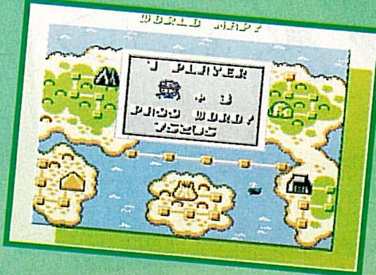
Nemesis

En la segunda fase de este cartucho tan endiabladamente jugable, más o menos hacia la mitad del camino, debes disparar al alienígena cuadrado y, después, a la torre que se derrumba. Ponerte debajo de ella y subirte a lo más alto. Entonces y sólo entonces accederás a un nivel de bonus que atesora fuentes de energía y vidas extra. Cuando lo acabes, te trasladarás como por arte de magia al final del nivel. De nada.



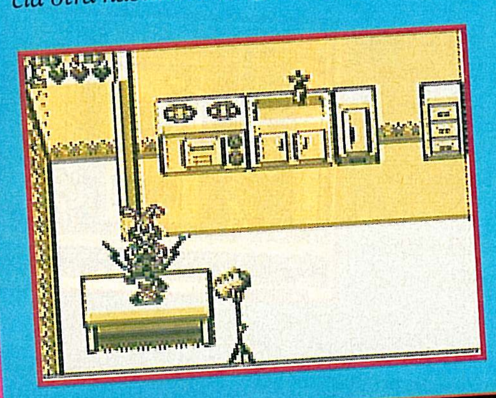
Boulder Dash

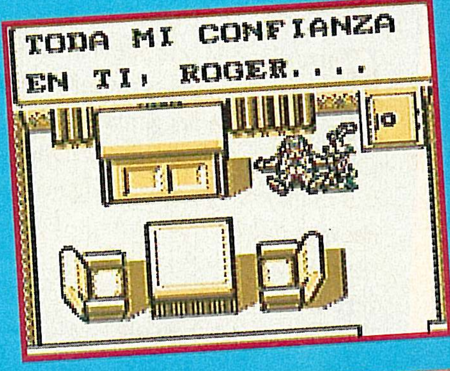
Papá Noel nos prestó unos cuantos passwords de este adictivo clásico de Nintendo para que podamos empezar en el mundo que más rabia nos dé. Ahí van:
Ice World: 635870.
Sand World: 840137.
Ocean World: 840967.
Relic World: 225378.
Volcano World: 752053.



Who framed Roger Rabbit?

Aquí tienes unas claves que te permitirán acortar tu camino en busca del malvado juez Doom.
ESCENA DOS: DLT3QYBY.
ESCENA TRES: GPLDMSRC.
ESCENA CUATRO: MMCFGWXJ.
ESCENA CINCO: BGQTVKJP.
ESCENA SEIS: RTJBWN43.
Cuando entres en la mansión de Doom, las cosas empezarán a ponerse un poco peliagudas. Ahí va lo que tienes que hacer: Ignora a Eddie Valiant, tu primer obstáculo, y ponte los zapatos rápidos para entrar en la habitación que encuentres delante de ti. Ve a la izquierda, allí hay un perro robot al que tendrás que esquivar. Acto seguido encontrarás una sala llena de charcos. Elige la puerta de la derecha y después la de la izquierda. En la nueva habitación descubrirás dos escaleras: escoge las de la derecha. Atraviesa la siguiente estancia y elimina a las dos comadrejas guardianes. Baja otras escaleras, destruye tres comadrejas más y desciende más escalones. En una esquina, a mano derecha, podrás ver al temible Doom. Huirá despavorido hacia otra habitación, siguelé, pero con cuidado. Hay una trampilla traicionera.

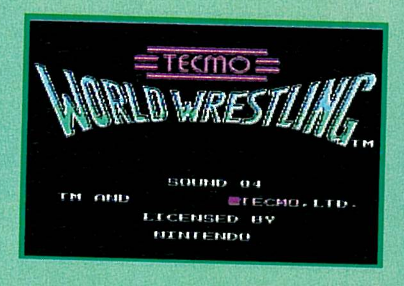






Tecmo World Wrestling

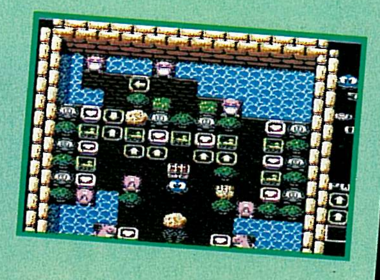
Para escuchar todos los sonidillo de este emocionante cartucho, haz lo siguiente: En la pantalla de título pulsa diagonal superior izquierda y los botones «A» y «B», simultáneamente. Sin dejar de hacer esto, oprime el botón de «Select» y ¡ya está!. Menú de melodías para el caballero.





Adventures of Lolo II

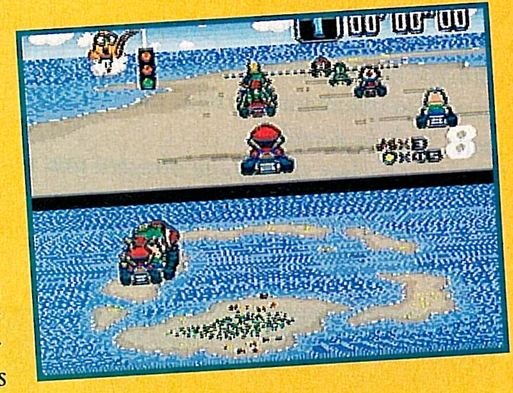
¿Te gustaría saber el password del último nivel de este suculento cartucho? Pues allá va, que para eso estamos nosotros. Prueba con VQTD. ¿Qué?, ¿que no estás satisfecho aún? Entonces utiliza PROA, PROB, PROC Y PROD, y podrás acceder a cuatro habitaciones secretas. ¿Hay quién dé más?

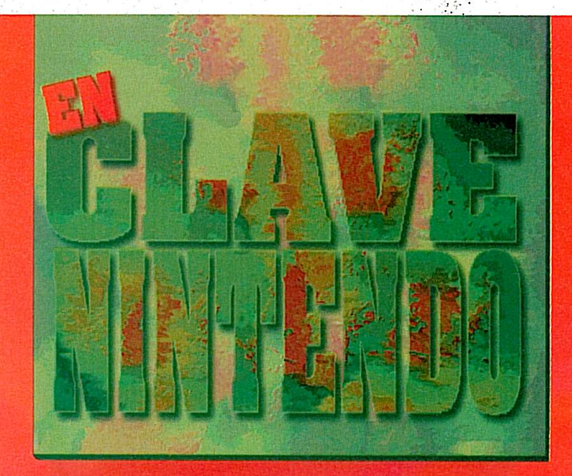




Super Mario Kart

Cuando compitas en uno de los mil circuitos de este apasionante cartucho, observarás que conductores (y coches) de menor «reprise» que el tuyo te toman rápidamente la delantera en el momento de arrancar. Si deseas pegar un buen acelerón y colocarte en cabeza, independientemente del puesto que ocupes, haz lo siguiente: Una décima de segundo antes de que el segundo pitido del semáforo suene, comienza a acelerar. Si lo haces en el momento adecuado, alcanzarás la velocidad máxima en el mismo momento de la salida, al mismo tiempo que escuchas un zumbido. Si te pasas, o te quedas corto, únicamente conseguirás que tu kart derrape. Por último, observa detenidamente los circuitos, y en especial el de los ladrillos de colores. Mas de un atajo se esconde entre ellos.







N.E.S

Super Spy Hunter

Par comenzar con todo tipo de armas en este superadictivo juego de Sunsoft, espera a que se muestre la pantalla del título y pulsa «A», «B» y «select» simultáneamente. Cortinas de humo, lanzaderas de misiles y um montón de manchas de aceite estarán a vuestra disposición. Además, una ruleta os regalará vidas extras.



Goal

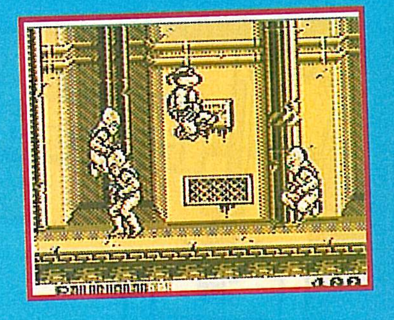
Marchando una de claves. Una colección completa de los passwords finales de este simulador
ARGELIA:
CTXAREZCGPLOPEOB.
ARGENTINA:
JTXAREZCGXIKLUEL.
BÉLGICA:
ATXAREZCGRHFOEOB.
BRASIL:
ITXAREZCGPIGKCMB.
DINAMARCA:
ITXAREZCGVIGKWIL.
INGLATERRA:
JTXAREZCGZLGKUGJ.
FRANCIA:
ETXAREZCGAISKWHJ.
HOLANDA:
QTXAREZCGWLUOUGJ.
ITALIA:
DTXAREZCGAHKLUIL.
JAPÓN:
PTXAREZCGXMKLWIJ.
POLONIA:
ATXAREZCGUMJPCTD.
ESPAÑA:
DTXAREZCGOHFOCOB.
URUGUAY:
ITXAREZCGULGKESB.
USA:
HTXAREZCGWHKLWEJ.
USSR:
ZTXAREZCGOHGOERB.



GAME BOY

T.M.H.T II

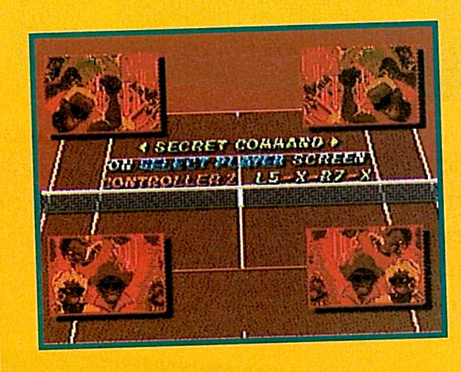
Entre el mapa que publicamos el mes pasado y este truquillo que ahora mismo te vamos a dar, jugar con las geniales Tortugas Ninja II ya nunca será lo mismo. Echa un ojo, y atento a la maniobra, porque es algo complicada. Tienes que pulsar «B», «A», «Izquierda», «Derecha», «B», «A» y «Start» en cuanto aparezca la pantalla del juego. Empezarás en el nivel que quieras y con 19 vidas.



SUPER NINTENDO

Super Tennis

Si yas has leído todo lo que te hemos contado sobre este genial simulador de tenis, habrás notado que faltaba algo. Sí, faltaba una clave, un suculento password que te transportará al increíble y fabuloso mundo de «Don J», en el que disputarás un alucinante partido. La combinación en cuestión está en la pantalla de abajo, la de la derecha.
La victoria sobre «Don J» te ofrecerá una nueva clave que transformará a tu jugador en el más sensacional del campeonato. Al seleccionar tu tenista, presiona L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, R, X. Y no habrá rival que se te resista.



PASSWORD
JSTK8XD 3HRFTLW
JPC2GNY BQ14065
C6PDJST K8XD3HR
FTLB?ML ZBR
PUSH START

SUPER NINTENDO

Street Fighter II

La única diferencia que había y hay entre este popular arcade y su segunda parte, el «Champion Edition», era que en ésta última podían enfrentarse dos luchadores iguales, es decir que si el jugador A elegía a Ryu, el jugador B también podía escoger al mismo luchador. Pero eso se ha acabado. Aunque ésta no sea la edición de campeones, tú también podrás elegir al mismo hombre que tu amigo. Verás, cuando el logo de Capcom aparezca introduce estas claves: «abajo», «R», «arriba», «L», «Y» y «B». Pero atención, introduce esta combinación antes de que aparezca las letras de presentación. De lo contrario, no funcionará. Sabrás que has tenido éxito si escuchas un soniquete y observas como la pantalla se tiñe de unos tonos azulados. Ya nadie te dirá que si su jugador es peor, que si... ahora se quejarán de que su mandos es peor...





Captain Skyhawk

Para pasar de fase en cualquier momento que desees durante el juego, presiona simultáneamente «A», «B» y «Arriba» en el control del segundo jugador. Bueno, no hemos dicho que tenías que meter otro pad en la N.E.S., pero es igual, tu eres muy listo.

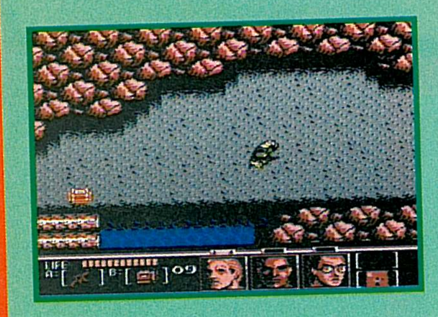




Mission Impossible

¿Imposible? No tanto si se empleas estos passwords para empezar en el área del juego que usted guste.

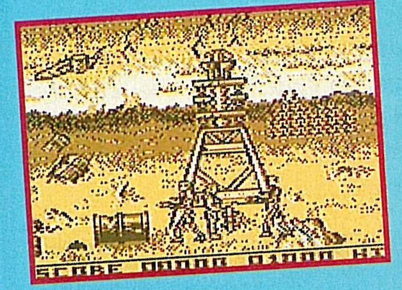
Area 2: HMPR.
Area 3: KMVW.
Area 4: XDGJ.
Area 5: TVJL.
Area 6: QBYZ.
El código de acceso a la computadora es MTKN.



GAME BOY

Terminator II

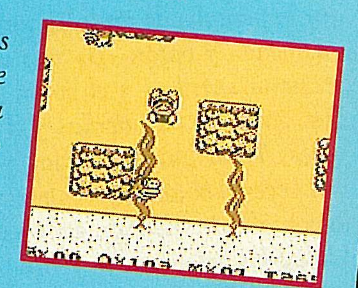
Si lo tuyo no son las velocidades vertiginosas, aprieta «Select» en cualquier momento de la partida y conseguirás un estupendo efecto «slow-motion», que te ayudará en las situaciones difíciles.
Más consejos: En el nivel uno dispara a las torres por este orden: cuarto, primero, quinto, segundo y tercero. En el final del nivel dos, salta hacia la parte de arriba de la plataforma del medio, quédate de pie en frente de la puerta y pulsa «arriba». En el nivel cuarto, mantente siempre en la parte superior de la pantalla hasta que aparezca el T-1000. Evitarás todos los obstáculos.

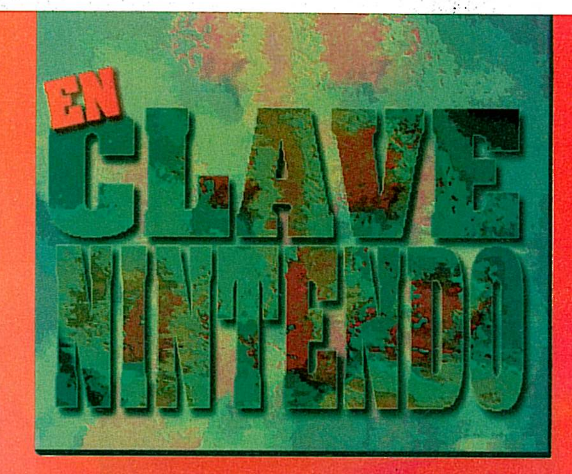


GAME BOY

Super Mario Land 2

Si no quieres que Mario muera jamás, sólo tienes que pulsar «Start» inmediatamente después de que el héroe caiga fulminado. Volverás a tener a tu bigotudo fontanero, con vida, sólo que al principio de la fase. Si eres hábil y paciente no tendrás porque desesperarte demasiado. Con recorrer de nuevo la fase, vale, por lo menos estás vivo.



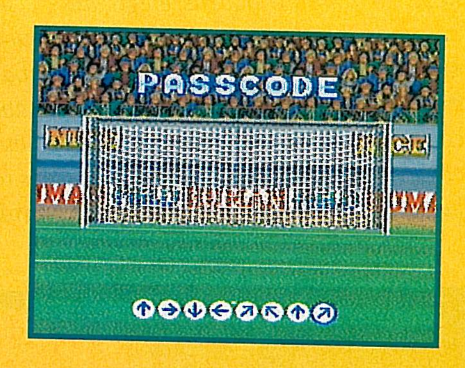




Super Soccer

Los incondicionales del mejor cartucho futbolero de la década pueden darse por satisfechos. Super Soccer es de esos juegos que nunca acaban. Verás, una vez que se triunfa contra la última selección, la poderosa Nintendo, aparece el password que tienes en la pantalla de la derecha. Muy largo para ser escrito. ¿Que para qué vale? Nada más y nada menos que para enfrentarse contra una superpotente selección Nintendo. Pero no acaba ahí la cosa. En el improbable caso de que venzáis a esa selección, una nueva combinación os retará a acabaros otra vez el cartucho, pero esta vez en un nivel superior de dificultad. Como también es bastante larga, hemos preferido dejar la pantalla de la izquierda como muestra.







Legend of Zelda

Para ir directamente a la segunda aventura de que se compone este juegazo, sólo tienes que inscribirte en el juego con el nombre de «Zelda».

Además, si tienes mucha prisa y necesitas salvar tu partida rápidamente, pausa el juego y presiona el botón «A» y «arriba» en el pad del segundo jugador. Así podrás salvar o continuar la partida.

Por último, si quieres facilitar la ardua tarea de Link durante su viaje, no mates a todos los enemigos de cada área. Deja siempre uno vivo y así, cuando vuelvas a pasar, sólo quedará ése.





Super Ghouls´n Ghost

Para utilizar este sencillo pero alucinante trucazo, debes tener el Control Pad del segundo jugador conectado. Y entonces dirigirte a la pantalla de opciones y situar el cursor en la palabra «Exit». A continuación tienes que pulsar «L» y «Start» simultáneamente, con el mando del segundo jugador. Una increíble pantalla de opciones te ofrecerá la posibilidad de seleccionar todo tipo de sonidos, melodías, áreas de juego y niveles... Podrás observar, incluso, la nada despreciable dificultad del Jefe final. Pero no cantes victoria, no serás capaz de derrotarlo hasta que no encuentres un preciado objeto que hay en el juego...





Ghost´n Goblins

Para elegir el nivel en que deseas empezar, espera a que la pantalla de título aparezca, y entonces pulsa «derecha» y botón «B» tres veces consecutivas, y presiona «arriba» y el botón «B» tres veces más. Haz entonces «izquierda» y el botón «B» otras tres veces. Y por último «abajo»,y una vez más, otras tres veces el botón «B». Aprieta «Start» y llegarás a la pantalla de selección de nivel.

Utiliza los botones «A» y «B» para elegir la fase que quieras. Una suerte tenemos delante.





WWF Super Stars

Para que tus héroes del wrestling tengan más fuerza de la que acostumbran, haz más o menos lo siguiente: Pulsa «derecha» dos veces y el botón «B» en cuanto tu guerrero suba al ring. Serás invencible.

EN EL 93 SEGUIREMOS HACIENDO, ENTRE TODOS, LA MEJOR REVISTA.



Y para empezar, en este número incluímos:

Un calendario gigante con tus héroes favoritos

Mega Mapa de Chuck Rock

Un completo reportaje sobre el genial Mario Paint

Y todas las secciones sin las que tú ya no podrías pasar...

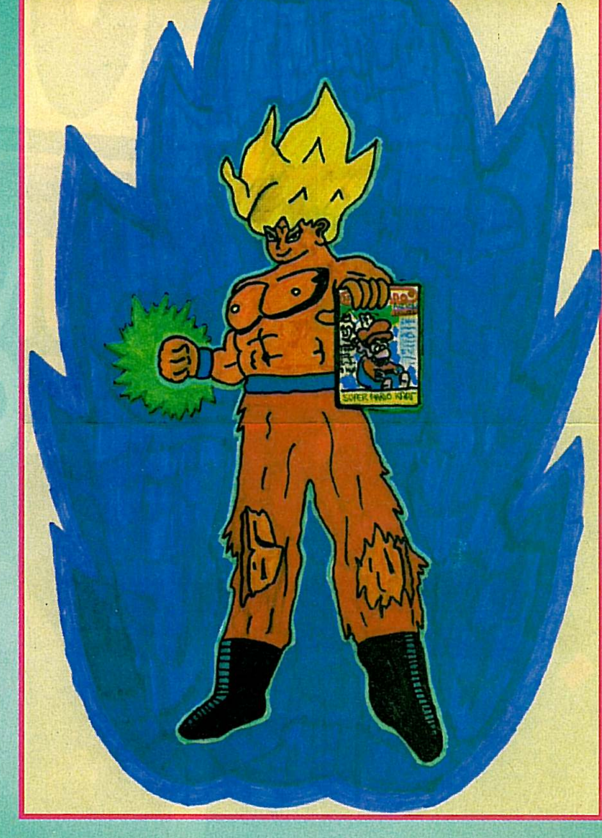
ZONA ZERO





Aitor Buñuel Carrasco (ARENYS DE MAR)

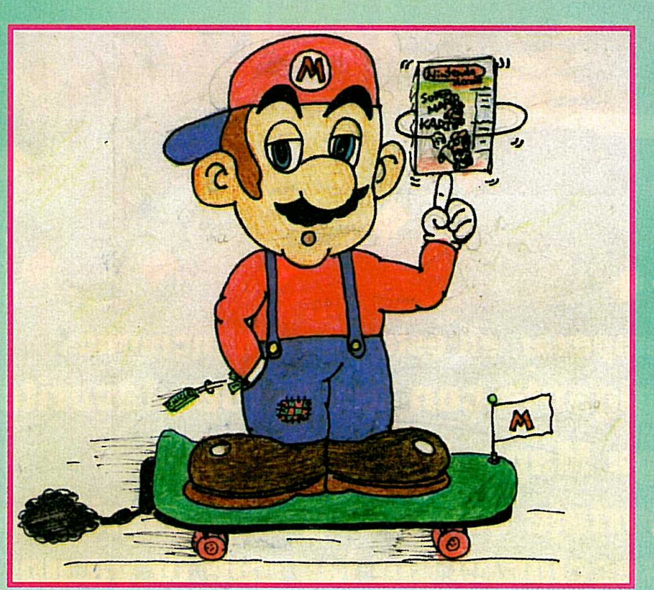
Frenando Corbalán (Premia de Mar - Barcelona)



Sergi Parra (SAN FELIU DE LLOBREGAT)



Iván Perera Moreno (BARCELONA)

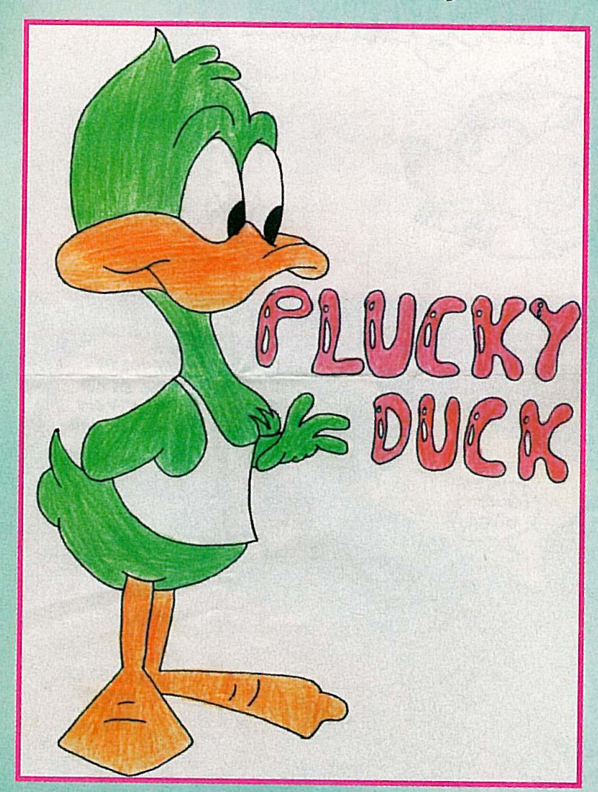


Oriol Gelizo (BARCELONA)



Lucas Izarbe Sánchez (SABADELL)

Envíanos tus mejores dibujos, tus cartas favoritas, tus records más increíbles a Zona Zero y, si son publicados, recibirás un reloj de Mario.



Mario Moreno Camacho (HOSPITALET DE LLOBREGAT)



José Fco. Henández (MURCIA)

A VECES LLEGAN CARTAS...

ESCUETAS

¡HOLA, COLEGAS! ¡FELICIDADES POR ESTA SUPERREVISTA! ME GUSTARÍA SABER ACERCA DEL CD-ROM DE SUPERNES. ¿CUÁNDO Y CUÁNTO? ¿QUÉ JUEGOS? ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS? TAMBIÉN NOVEDADES DEL 93 DE SUPERNES. FELIZ AÑO NUEVO - CONSOLERO.
JAIME CARMONA

JAIME CARMONA (VIZCAYA)

CREADORAS

LA HISTORIA

Mario, ahora tiene una misión muy difícil, una misión imposible, con sus ayudantes Yoshi y el champiñon, con sus niveles:
1: Moscú: Yoshi con sus boomerangs.
2: Venecia: «Champiñon» engancha puñetazos.
3: Templo: Mario con su Scope se carga a todos.
4: Suiza: Yoshi tiene que rescatar a otro «champiñon».
5: Alpes Suizos: El «Champiñon» se desliza sobre la nieve con unos esquís.
6: Costa Chipre: Mario dispara a diestro y siniestro al lado del mar.
7: Computadora: Todos se unen para luchar contra la computadora.

ALVARO ESTEBANEZ (PALENCIA)

ENHORABUENA!!!, quiero felicitaros por la fabulosa revista que habéis creado. La considero una de las mejores hasta el momento. El contenido es genial y la estructura muy conseguida, tanto por la fotografías como por la localización rápida de los artículos.

Espero que continuéis haciéndolo tan bien. De un lector muy satisfecho, contento y fiel.

Didac García (GIRONA)

DIDAC GARCÍA (GERONA)

SATISFECHAS

DESPISTADILLAS

Hola me llamo Jose Angel soy de Barcelona por cierto felicito! la Nintendo acción.
① Por favor ¿podíais poner consejos del Street Fingers y un mapa del Street fingers?
Me haría mucha ilusión que

J. ANGEL ALONSO (BARCELONA)

AL GRANO

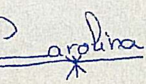
Lo bueno que tenéis es lo de las últimas páginas, lo de el precio de los cartuchos. Bueno no me enrollo más. Muchos saludos: Vicente

VICENTE VERDEGUE (VIZCAYA)

CARIÑOSAS

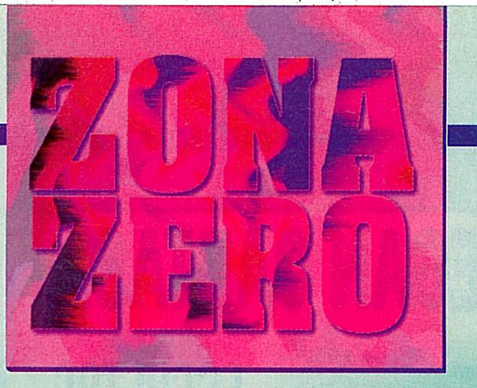
CAROLINA VARGAS (GRANADA)

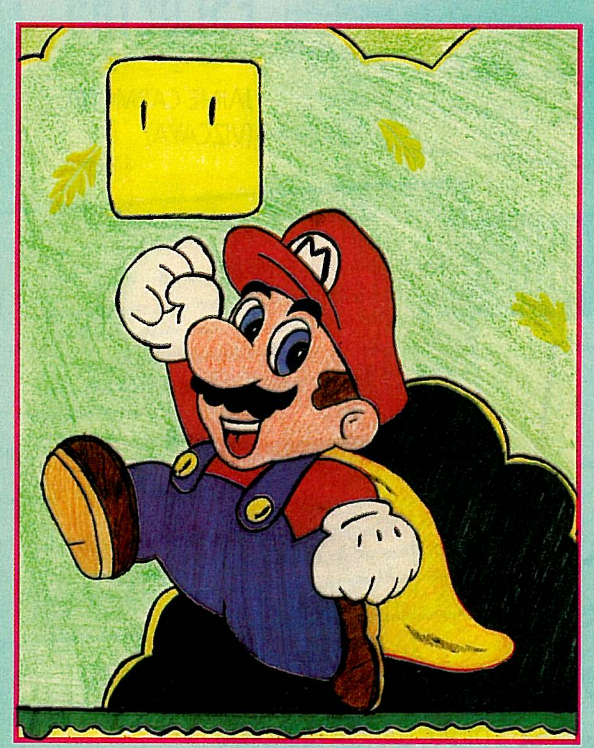
P.D: Espero que no me defraudeis y me publiqueis mi carta. Me haría mucha ilusion y se [illegible] lo contaria hasta a mis amigas y toda la gente que pasa por la calle.



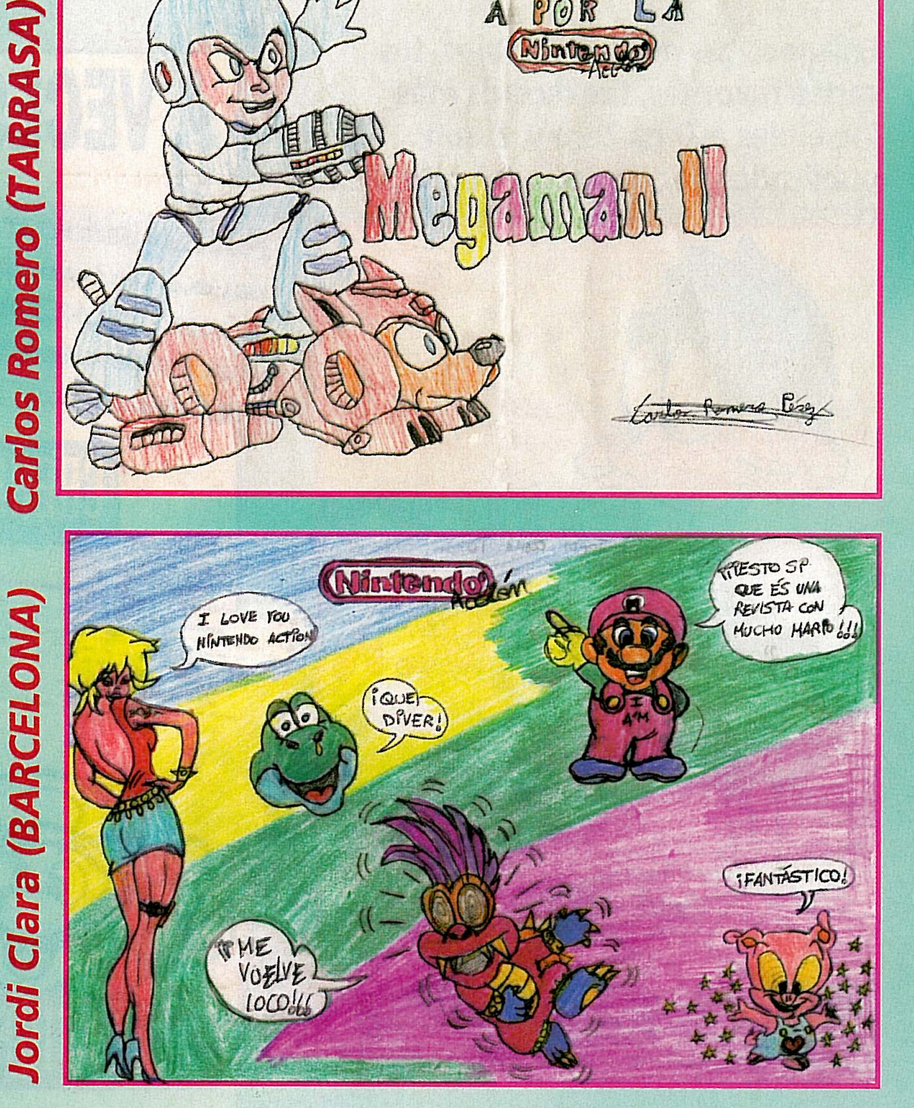
Vargas Mendoza

da la vuelta →





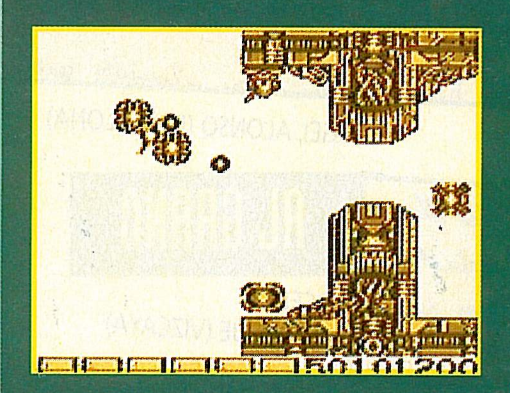
Aitor Santamaría (LLODIO)



Carlos Romero (TARRASA)

Jordi Clara (BARCELONA)

RECORDS

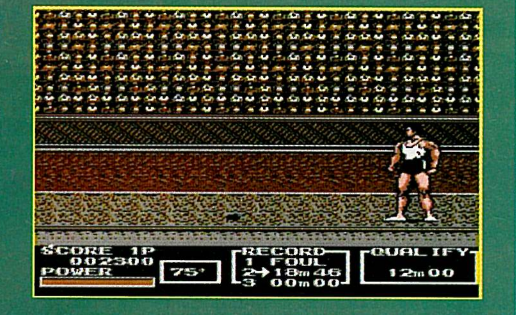


NEMESIS

JOSE LUIS GONZALEZ MARIÑO, SEVILLA:
50.101.200.

SUPER MARIO KART

CARMEN SANCHEZ. MADRID:
1 MINUTO, 12 SEGUNDOS, 57 CENTESIMAS. EN MARIO CIRCUIT 1.



TRACK AND FIELD II

KATIA SOCIAS SEVILL, ALCANAR (TARRAGONA)
18 METROS, 46 CENTIMETROS EN TRIPLE SALTO.

JUEGA CON VENTAJA



LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS MÁS GRANDE DEL MUNDO

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

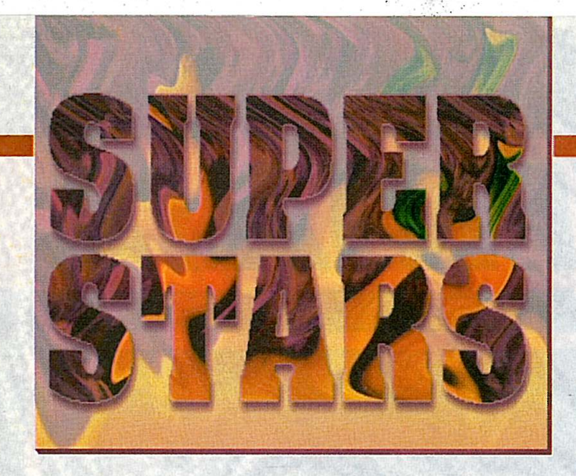
Si quieres empezar el año con buen pie, **MICROMANÍA** es el mejor regalo de reyes. **MES** a **MES**, los **MEJORES** programas del mercado para **TODOS** los ordenadores y consolas. **TODAS** las **SOLUCIONES** para tus juegos favoritos. **REPORTAJES** especiales. **TODAS** las noticias de más actualidad. **PREVIEWS** con **TODA** la información sobre los juegos de los próximos meses.

Y en Año Nuevo:

-**INCA**: Lo último del soft francés.
-**COMANCHE**: El mejor simulador de vuelo del mundo
-**LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2**: El misterio de Atom City al descubierto.
-**TECNOMANIAS**: Los avances más espectaculares en hardware.
-**JOE & MAC**: Dos trogloditas en un rescate que hará historia.

Y más, muchas más páginas repletas de novedades e información, por sólo 225 pesetas. Todo un regalo.

Y TÚ, ¿QUÉ LE PEDIRÁS A LOS REYES?



Este es un mes -como casi todos ultimamente-, plagado de novedades. Y como no tenemos espacio suficiente para hablaros detenidamente de todos los títulos, hemos pensado crear este inicio de sección en el que cada mes os presentaremos todos los nuevos



GAME BOY

ASTEROIDS: Versión del clásico de meteoritos. Muchos recuerdos, 3 niveles de destreza y posibilidad de jugar simultáneamente o en equipo. Nada del otro mundo, pero divertido a la postre. **Accolade. Arcade.** ★

DOUBLE DRAGON 3: Todo lo que quieres saber a cerca de este juego lo encontrarás en la **página 91.**

FIGHTING SIMULATION: Mediocre simulador de luchas variadas (hasta siete reza el cartucho), con dos juegos: simulación de lucha y golpes en movimiento. **Culture Brain. Simulación.** ★

GEORGE FOREMAN K.O. BOXING: Cartucho para fans del boxeo pesado en el que os encontraréis con un Foreman siempre de espaldas, un rival nada paquete y un decorado muy poco lustroso. **Acclaim. Deportivo.** ★★

JETSONS & ROBOT PANIC: Echa un ojo a la **página 76** y verás lo que es bueno.

MISSILE COMMAND: Este jueguecito de los misiles data de 1981, toda una época, y trata del matamarcianos a los Space Invaders. **Accolade. Arcade.** ★

NINJA BOY: Un cartucho que mezcla las aventuras del chico de la isla con las del Kung Fu Master. **Culture Brain. Arcade.** ★

PALAMEDES: Divertido rompecabezas que lleva el Tetris en la sangre. Adictivo, que no es poco. **Takara. Inteligencia.** ★★

PHANTOM AIR MISSION: Simulador aéreo de aspecto complicado y pobre resolución. Muchas instrucciones y siempre el mismo panorama. **Activision. Simulación.** ★

SPEEDBALL 2
Uno de los deportes más bestias. Con robots semihumanos y muchos equipos en liza. **Minscape. Deportivo.** ★

WORLD BEACH VOLLEY
El sol, la arena, las chicas morenas y el deporte más playero a tu alcance. Taito. Deportivo. ★★

XENON 2: El mejor matamarcianos en la **página 82.**

lanzamientos que se hayan producido para los tres modelos de consolas Nintendo. Si consideramos que un juego determinado tiene un interés especial lo comentaremos en profundidad, de lo contrario os haremos un pequeño resumen de su argumento y os diremos el nombre de la compañía que lo ha realizado, a qué tipo de juego pertenece y le otorgaremos una puntuación de una a cuatro estrellas según la calidad del juego. Esperamos que la idea os resulte interesante y... ya sabéis ¡a enteraros de todo lo que acontece en el mundillo de Nintendo!

N.E.S.

DYNABLASTER: Al que antes le pille la bomba, antes abandona la partida. Así de fácil y así de divertido. ¡A lanzar bombas en mitad de un laberinto! **Hudson Soft. Arcade.** ★★

GALAXY 5.000: Carrera galáctica interplanetaria con participación simultánea de varios jugadores, un buen nivel de dificultad y varios circuitos. **Activision. Arcade.** ★★

GODZILLA: El terror de los mares, el monstruo definitivo, la bestia de las bestias inunda un programa en el que la acción queda por encima de todo.**Toho. Arcade.** ★

HOOK: El Capitán Garfío ataca de nuevo en la **página 80.**

LEMMINGS: Las criaturas más divertidas del mundo disponibles en la **página 78.**

MANIAC MANSION: Jaleco y LucasArts unidos en un uno de los mejores programas de la historia. **Página 74.**

McDONALDLAND: Los chicos McDonald se meten de lleno en las aventuras del mundo de la hamburguesa de la mano del gran payaso Ronald. Y hacen un juego de plataformas súper adictivo y muy divertido. **Virgin. Plataformas.** ★★★

MIGHTY BOMBJACK: Un cartucho para nostálgicos del Bomb Jack que quieren seguir emocionándose con la aventura, sin tantas plataformas, que se trae consigo el héroe. **Tecmo. Plataformas.** ★★

PANIC RESTAURANT: Un juego delicioso para gourmets de los grandes platos, en la **página 90.**

SWORD MASTER: Un cartucho de espadachines que no paran de deshacer entuertos. **Elite. Arcade.** ★★

TALESPIN
El oso más airoso y «bailaor» de la galaxia interpreta perfectamente su papel de héroe volador en un programa muy, pero muy salado. **Capcom. Arcade.** ★★

ULTIMATE AIR COMBAT
Todo sobre los aviones y sus armas en la **página 98.**

SUPER NINTENDO

DARIUS TWIN: El matamarcianos, a escena. A Darius, uno de los mejores shoot´em ups de todos los tiempos, le ha salido descendencia. Y no veáis cómo llegan los nuevos cachorros. **Taito. Arcade.** ★★

DRAGON´S LAIR: Tendréis oportunidad de conocer a fondo a Dirk, el aventurero, en la **página 88.**

EARTH, DEFENSE, FORCE: Se respetan las bases sólidas del matamarcianos, pero se amplían a argumentos terrenales y más creíbles. Un cartucho súper difícil para disfrutar a fondo de la parafernalia naviera y armamentística. **Jaleco. Arcade** ★★

HOLE IN ONE: El golf se moderniza en la **página 86.**

KING OF MONSTERS: Genuino arcade de monstruos en el que los protagonistas, bestias del catch, hacen wrestling en mitad de la ciudad. Y no se detienen a mirar por dónde van. **Takara. Arcade.** ★★

LEGEND OF ZELDA: Comentamos uno de los mejores programas para Super Nintendo en la **página 72.**

LEMMINGS: Para plagas divertidas, la que podéis leer en la **página 78.**

PILOTWINGS: Un simulador de deportes aéreos que podréis degustar en la **página 94.**

PRINCE OF PERSIA: El encanto oriental de un magnífico juego, en la **página 84.**

RIVAL TURF: Peleas a lo «Final Fight» con la posibilidad de participar simultáneamente y la alegría que da saber que se está contribuyendo a salvar a un país. **Jaleco. Arcade.** ★★

SPIDERMAN & THE UNCANNY X MEN: La pandilla súper heróica busca líder que los acompañe, en la **página 92.**

TOP GEAR: Coches de lujo, a toda velocidad, sintiendo el asfalto y quemando los motores. Un grandísimo cartucho de autos que nos no deja que respiremos ni por un momento. **Kemco. Deportivo.** ★★



The Legend of Zelda



Zelda. Este maravilloso nombre envuelve de misterio y enigma a todo lo que le rodea. Mundo de magia, de aventura, de lucha contra el mal, de afán de salvación, de realidad encantada, de fantasía sin límite, de emoción interminable... de leyenda al fin y al cabo.

Todo esto y muchas cosas más han hecho de esta saga algo más que un simple juego. Zelda es, para el mundo de los juegos de rol y aventura, lo que





Link tiene la posibilidad de dialogar con las gentes. Y las gentes pueden ser cordiales o algo asquerositas.

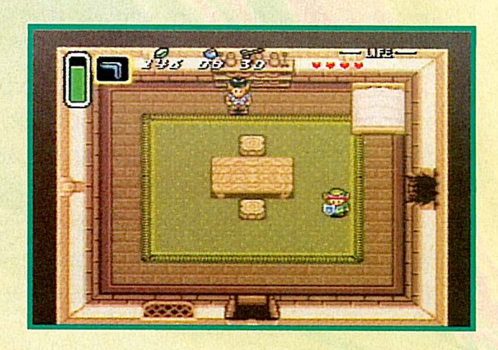
«Mario World» es para el de plataformas, o el «Street Fighter II» para el de lucha: todo. Si las dos versiones para N.E.S de la saga de Zelda saciaron a los más incrédulos y colmaron sus aspiraciones, la tercera entrega en formato 16 bits del monstruo, sorprenderá al más suspicaz. Basta con que con lo tentéis, y lo gocéis, ¡Palabra!

La mística del poder

Resumir en unas palabras lo que concurre en Zelda sería un esfuerzo baldío. Todo lo que os podamos contar sobre esta maravilla sería una parte pequeñísima de las increíbles posibilidades que posee el cartucho. Pero como de muestra vale un botón, allá vamos con la historia.

El mito de los triángulos de la trifuerza, esencia del poder que emana de los dioses de universo y protege a Hyrule -escenario de toda la aventura-, ha caído en manos de Gannon, un antiguo ladrón sin convertir.

A causa del despiste de las gentes, el usurpador pudo penetrar a través de la puerta sellada que llevaba a Golden Land, la otrora tierra que custodiaba el triforce, y convertirla en el tenebroso Dark World. Mediante el poder que adquirió, Gannon



logró hacerse con los servicios de Aghanim, un despiadado hechizero ávido de riqueza que a la postre usurparía el trono de Hyrule.

Es en este preciso instante cuando

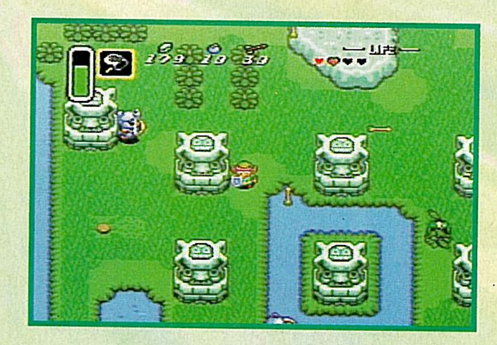


nosotros comenzamos a tomar parte activa en la historia.

Gannon, representado por Aghanim, no se conforma con el poder de Dark World, sino que también ansía conquistar Hyrule, ahora conocido como el mundo luminoso (Light World). Nuestro papel es, en definitiva, el de impedir que el duo Gannon-Aghanim logre su propósito. Para ello resolveremos los interminables e intrincados misterios y enigmas que



arrastran la estela de Gannon. Nosotros y Link, que por cierto es el eslabón que faltaba en toda esta historia. ¿Que quién es Link? Bueno, pues Link es un héroe, un elegido por los dioses (también puede llevar vuestro nombre) para recuperar los pedazos del triforce, un valiente, en suma, que no le teme ni a Gannon ni a



Las cualidades técnicas de Zelda son absolutamente asombrosas. En y para todos los sentidos.

nadie y que no parará hasta cumplir el reto que le ha sido encomendado.

Armado sólo de escudo y espada, Link debe recorrer un sin fin de escenarios -castillos,mazmorras, bosques, lugares arrasados y preciosos lagos- y entablar conversación con las gentes. A lo largo de su camino, el héroe debe hacerse con los ingredientes necesarios para derrotar a la villana pareja. Tendrá que surtirse de espadas mágicas, de hechizos que puedan



Lo más increíble de Zelda es que te permite entrar en el cartucho y disfrutar desde dentro.

a otros hechizos, de objetos imprescindibles y de todo aquello que suele alimentar a las mejores aventuras interactivas (porque en Legend of Zelda queda muy claro que hay que hacer cosas y no quedarse atónito con el panorama).

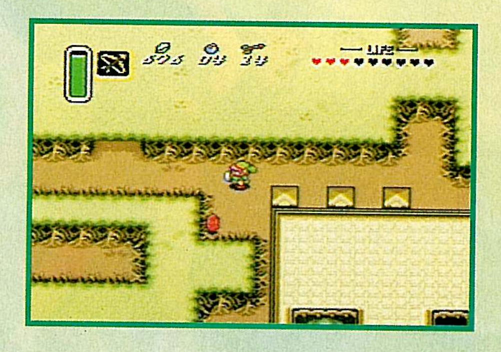
Majestuosa creación

Bien, hasta ahora no ha sido muy difícil acercaros la historia de este cartucho. Los argumentos son palabras y siempre se pueden explicar. Otra cosa son



las sensaciones. Porque Legend Of Zelda es un cartucho sensitivo, de esos que sólo se pueden disfrutar jugando, escuchando y, si nos apuráis, oliendo y degustando. Ojalá lo pudiéramos tocar.

Desde este punto de vista es muy complicado plasmar aquí lo que se puede sentir jugando a uno de los cartuchos más espectaculares de Super Nintendo, complicado y problemático. Y es que por

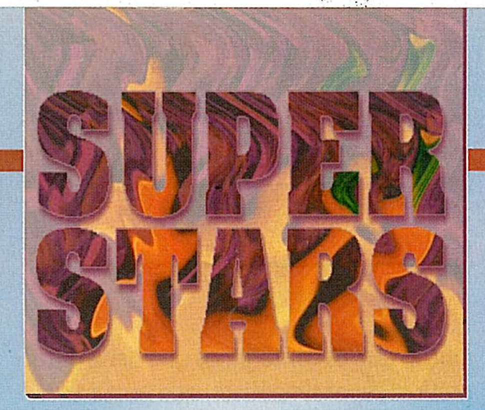


mucho que os contáramos que tiene unos gráficos súper simpáticos, que posee un sonido bestial, que tiene unos efectos grandiosos, que nos sumerge en una aventura que parece que no va a terminar nunca, que tiene una jugabilidad inmensa y que nada parece detenerlo, creeríais que estábamos exagerando. Pero no, no exageramos, sólo transmitimos lo que pensamos.■



Legend Of Zelda es una aventuraa interminable. Es su gran virtud: que la magia no parece terminar nunca.





Maniac Mansion

Ha tenido que pasar demasiado tiempo para que se produjera el milagro. Pero ha merecido la pena. La aventura más genuina de los LucasArts ya está disponible en N.E.S. Desde este momento, los locos por el método Lucas de hacer juegos, por la



videoaventura con mayúsculas, por los juegos diferentes en definitiva, podrán salir a la calle con otra cara y gritar a los cuatros vientos: ¡Puedo jugar a «Maniac Mansion» en mi Nintendo! Mientras la



«Maniac Mansion» es un juego diferente que busca convencer por la vía de la participación total.

mitad de los atónitos viandantes no les prestarán mayor atención, la otra mitad se lanzará a su cuello y darán lo que más aprecian por saborear, si cabe, algunas pantallitas de este genial cartucho.

La mejor aventura de Lucasfilm

A todo esto los más jovencitos de la casa se estarán preguntando el porqué de toda esa charla y a qué viene tocar tantas campanas. Veréis chicos, hace un tiempo, una compañía llamada Lucasfilm empezó a desarrollar una serie de productos muy especiales que basaban todo su poder en un argumento tentador, un sistema de



El cartucho de Jaleco llega a España completamente traducido al «spanish». Y, por cierto, muy bien.

juego interactivo (en el que vosotros participáis hasta el último momento), mucha simpatía y un sentido del humor apabullante. El primer programa, de ahí lo de genuino, que inició la «saga» de estos súper conocidos éxitos fue «Maniac Mansion», una aventura alucinante al mismo tiempo que extraña y en muchos casos absurda que, a pesar de su poca repercusión (no tanta, claro, como lo que vendría despupés) sembró los moldes de un nuevo género. Luego, por supuesto, vinieron los Indiana y, en un alarde de nuevos y mejores tiempos, la gran compañía pasó a llamarse LucasArts. La Mansión del Maníaco ya está aquí. Un poquito más tarde desde su



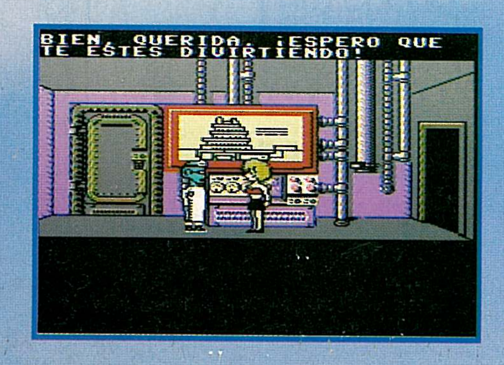
lanzamiento americano, pero aquí al fin y al cabo. Con él podréis disfrutar de otra forma de diversión con la inteligencia y las ganas de conocer nuevas cosas como principales argumentos. Y hablando de argumentos, el de esta historia transcurre en el interior de una casa de locos donde se están produciendo extraños fenómenos y cosas absurdas, que han desembocado en el rapto de una de las chicas más cotizadas de la universidad: una «go-go girl» de esas. Su novio y un



par de chavales, cada uno con unas habilidades diferentes que deberéis tener muy en cuenta, tendrán que internarse en la mansión y descubrir a base de investigación y diálogos qué es lo que se cuece en la casa del terror.

No es como los demás

Para jugar a «Maniac Mansion» hay que tener muy clarito que no es ni un arcade, ni una aventura más. En las pantallas que rodean a este comentario podréis observar que los textos, por cierto





A veces, ciertos objetos que parecen inanimados, proporcionan buenas pistas para seguir adelante.



estupendamente traducidos al español, y un cursor que deambula por la pantalla a vuestras órdenes, se convertirán en auténticos protagonistas de un cartucho made in LucasArts, llevado a la Nintendo por Jaleco. Además, todo lo que vaya sucediendo durante vuestro paseo terrorífico, vendrá determinado por vosotros y sólo vosotros, ya que a la posibilidad de interactuar con el decorado (leer cosas, coger objetos, utilizarlos, accionar palancas, pensar sin derrames) se une la de encadenar acciones de una forma vamos a decir lógica. Gracias a este planteamiento, que huye de matar marcianos, pegar golpes a



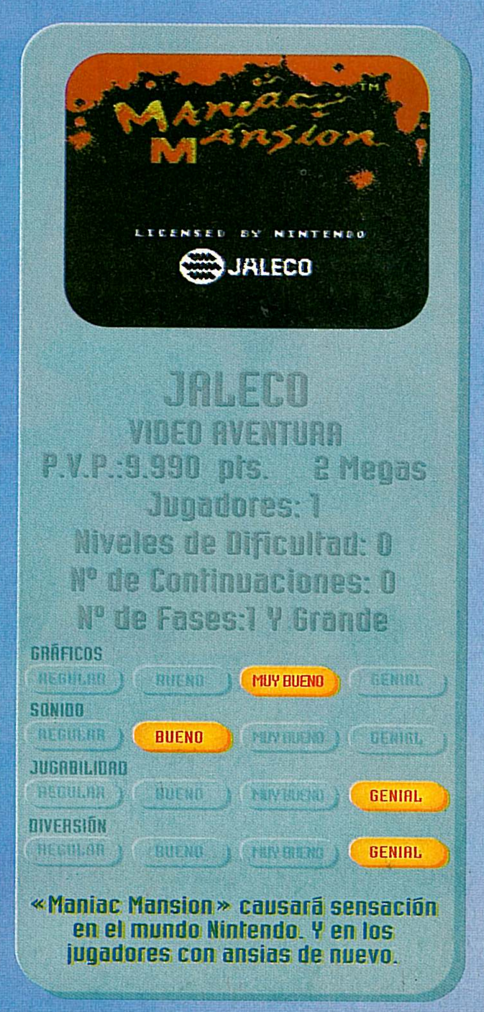
otros luchadores o salvar princesas, es posible desarrollar un sentido nuevo de jugar, que consigue trasladar toda la perspicacia del mundo a la consola.

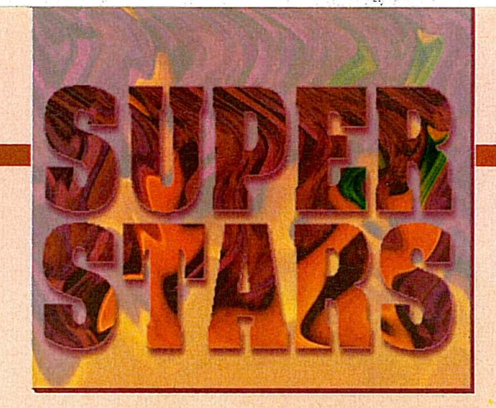
Pero «Maniac Mansion» no sólo es un argumento y un sistema. El juego de



En «Maniac Mansion» todo es posible. Desde coger una brocha a desentrañar un mensaje grotesco.

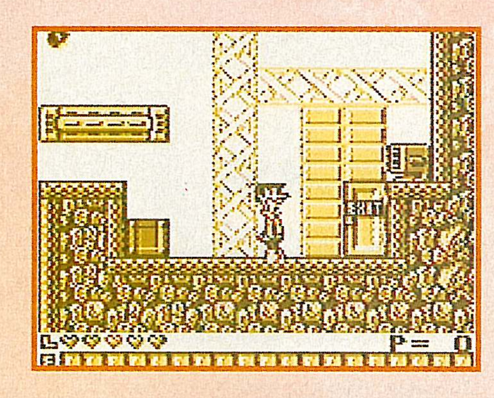
Jaleco se apoya además en unos gráficos muy simpáticos, acordes con la mentalidad del programa, en unas músicas bastante majas, que se pueden activar o desactivar a través del reproductor de CD que lleva cada personaje, y en un sistema de control muy sencillito que permite interactuar con la máquina, con el héroe y con nuestras decisiones. Total, una flipada.■



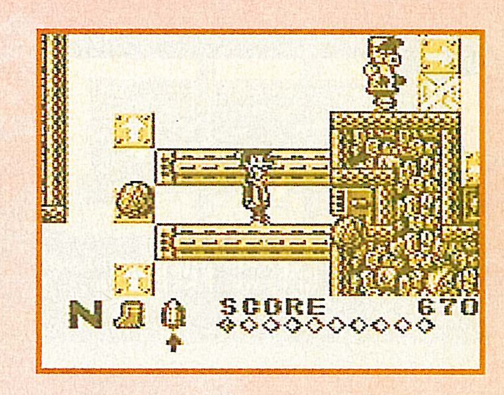


The Jetsons Robot Panic

Hace algún tiempo, hubo una singular familia que se metió de lleno en nuestros hogares a través de la pequeña pantalla. Aunque en un principio se dió a conocer por sus cómics, lo cierto es que fue una película, dotada con los más avanzados efectos de ordenador, la que contribuyó a elevar su renombre -el de la familia- entre los numerosos fans de los dibujos animados. Sin embargo, sin saber cómo, ni por qué, tanto su fama como sus aventuras desaparecieron fugazmente sin dejar rastro alguno. En honor a su querida imagen, Taito ha rescatado del olvido a los «Supersónicos» de Hanna-Barbera para ofrecernos un juego que, como poco, no va a defraudar. Pero dejémonos de historias y entremos al meollo de la cuestión, es decir, al juego.

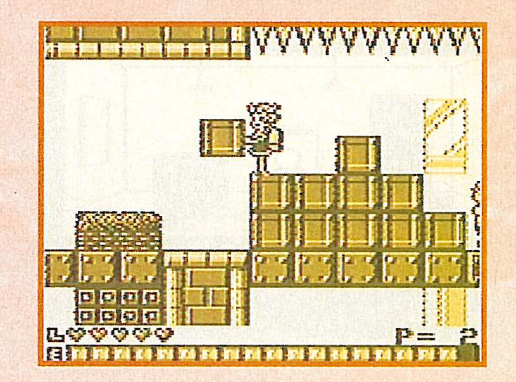


Borrad la sonrisa de vuestro rostro. Esa puerta no conduce al final del juego, sino a nuevos pasadizos.



Los Picapiedra espaciales

George, Jane, Elroy y Judy Jetson componen la familia de los «supersónicos». Todos ellos, por separado, son los protagonistas de una aventura de esas que sólo los superhéroes están capacitados para resolver.



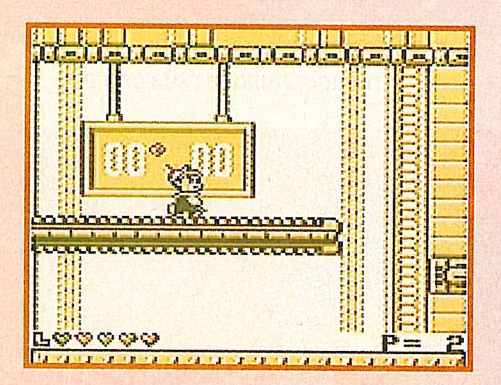
Los Supersónicos visitan de nuevo las pantallas de nuestros hogares, pero esta vez no a través de la tele.

Orbit City, el hogar de nuestros amigos, está al borde de la destrucción. Todos los robots y computadoras de la ciudad parecen comportarse de una forma extraña y violenta. La situación no ha pasado desapercibida para George



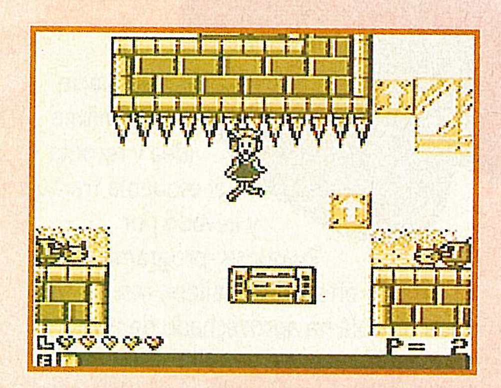
quien, como supervisor de maquinaria espacial, no tardará mucho en percatarse de que algo no funciona bien.

Angustiado, el padre de familia anuncia a voz en grito que, de no remediarse la cosa, el fin de su civilización está próximo, al tiempo que pronostica que, para evitarlo, su familia deberá hacerse con una cierta cantidad de objetos que sólo George podrá utilizar para eliminar de raiz el problema.



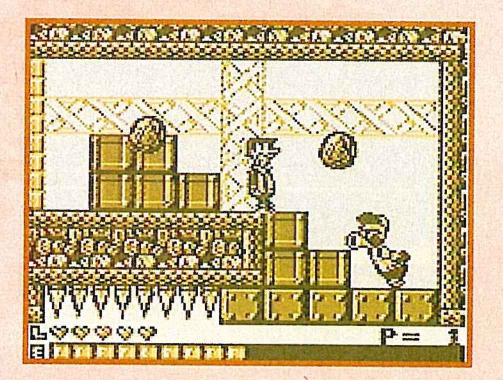
Cada fase de los Jetsons tiene sus dificultades. Pero parece que la de Elroy es la más sencilla.

Rápidamente todos se ponen en movimiento. Elroy atraviesa «El Planetario» -un enorme campo de deportes- hasta llegar a la salida, donde George deberá recogerle junto a su pelota «yo-yo». Judy, su hermana, tendrá que entregar a George sus botas magnéticas, indispensables para la misión



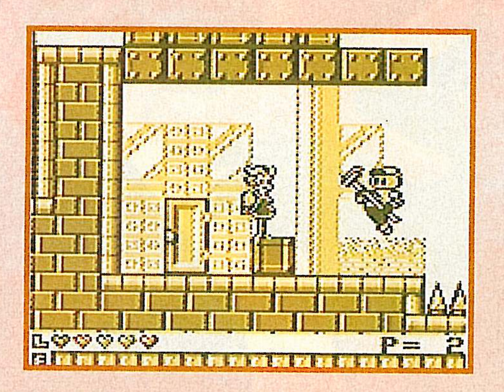
final. Y Jane, la madre, ayudada por un retropropulsor, intentará llegar al techo para colocar el aparatejo en la espalda de «papá-Jetson».

Una vez que George haya recibido la indispensable ayuda de su familia, podrá adentrarse en la fábrica de Cogswell, un magnate de los negocios del que sospecha que ha reprogramado los robots



para alcanzar el poder absoluto.

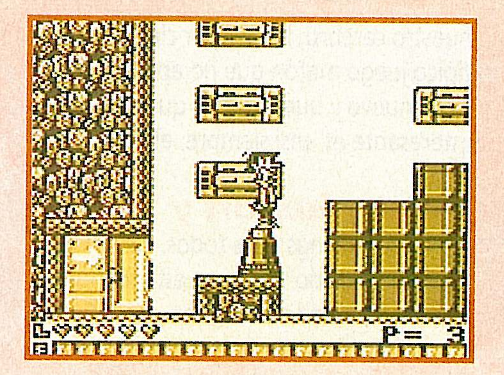
La aventura de cada supersónico se verá ayudada por una serie de objetos, vehículos y demás utensilios que facilitarán la salida del lugar donde se encuentren. Estos objetos son almacenables y, por tanto, seleccionables en cualquier momento del juego. El saber utilizarlos en el momento propicio dependerá sólo de vosotros.



El cartucho de los supersónicos hará echar la lágrima a más de uno. No nos extraña, eran tan majos.

Lejos de la vulgaridad

«The Jetsons» contiene todos los ingredientes necesarios para que cualquier amante de los juegos de plataformas deguste uno de los más suculentos platos que la Game Boy puede ofrecerle. Cuatro niveles cargados de

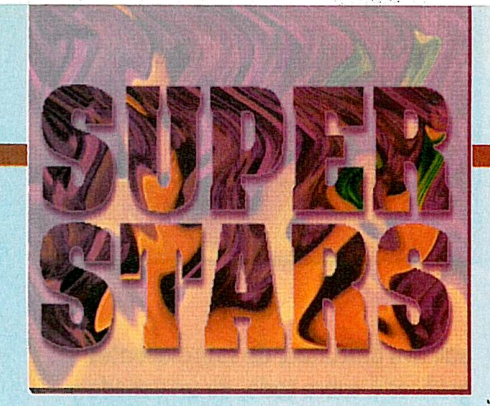


adictiva dificultad, de sobresalientes gráficos y, sobre todo, de un variado y extenso mapeado hablan bien a las claras de su calidad. Es cierto que echamos de menos algún que otro nivel más, pero, de todas formas, para ser su primera visita a la portátil de Nintendo, se puede decir que han entrado por la puerta grande.



Bienvenidos pues, familia supersónica, y que os sea lo más leve posible. Ya nos entendéis.









Los lemmings tienen la mala costumbre de caminar en masa. Y claro, así les van las cosas.



Lemmings

Más Lemmings. Esto es la guerra. Parece que todos se han puesto de acuerdo. Tanto consolas como programadores. Un buen período de tiempo sin verlos, ni de pasada, y ahora, así de repente, caen a la vez, todos juntitos. Estos bichos van a terminar por invadirnos del todo. Y por despellejar las neuronas que aún nos queden vivas de tanto arcade. Se lo agradecemos: era hora de hacer algo por entretenernos de verdad. A nosotros, a nuestro pad y a nuestro cerebro, hartos por cierto del típico juego matón que no aporta nunca nada nuevo y que lo único que ofrece de interesante es, casi siempre, el título.



Cuando las cosas no salen bien, los lemmings no se andan con chiquitas. Simplemente se suicidan.

Bichos, Sunsoft y 16 Bits

Hay Lemmings para todos. Para N.E.S., cuyo comentario tenéis en esta sección -por cierto, «made in Ocean»-, para Game Boy, si bien ésta tardará un poquito más que las demás en llegar, y ahora, para Super Nintendo. Aunque cada uno de ellos parte de la misma idea y respeta el esquema traído y llevado por Psygnosis -programadores originales- en su «best seller», resulta que cada consola ha aprovechado de una forma diferente sus posibilidades y ha redefinido algunas cosillas, para hacer de su lemming una pieza única, destacada, una auténtica joya con diferencias sobre las joyas de las demás.

La versión que tenemos entre manos ha sido realizada por Sunsoft, unos magos de la programación en Nintendo -y artistas también en hardware-. A juzgar por su «obra de arte» deberíamos decir que es la mejor de las que han salido para

Nintendo, pero como a nosotros no nos gusta comparar -a veces es obligado- sino poner cada cosa en su sitio, simplemente diremos que es magistral. ¿Por qué? Fácil. Porque aprovecha al máximo toda la capacidad de la máquina y porque saca de los lemmings todo lo que de buen programa tienen. ¿Que qué tienen de bueno? Seguid leyendo y lo averiguaréis.

Ya sabéis que los lemmings son unos bichitos azules de penacho verde que sólo tienen un objetivo en la vida: llegar a casa. Pero también sabréis que el camino al hogar está plagado de obstáculos, y que sólo vosotros a través de órdenes



Si queréis retar a un amigo a un buen combate de inteligencia, no lo dudéis, Lemmings a dos «players».

lógicas y decisiones rápidas podréis guiarlos hasta la misma puerta. Esas órdenes de las que os hablamos se ejecutan mediante unos iconos que representan a distintos lemmings realizando una determinada función. ¿Que cuál?, ¿que cuándo hay que utilizarla?, ¿que para qué narices sirve? Bueno, eso dependerá de vosotros, de





La parte inferior de la pantalla contiene el menú de iconos que deberéis usar durante el juego.

vuestra perspectiva de futuro y presente, y del tranquillo que le vayáis cogiendo al tema. Todo se basa en la capacidad de asimilar las cosas y de relacionarlas, claro. Que hay una plataforma en lo alto de la montaña, se coge al lemming que tiene toda la pinta de hacer escalada y se le da su personalidad a otro lemming que esté



por allí, y que a nosotros nos convenga. Y así con todos, y así hasta que se compliquen las cosas y haya que usar el «pause» para centrarse, combinar las funciones y saber en qué justo momento hay que utilizar a uno u a otro.'

Va de Virtudes

Si a toda esa dinámica que a simple vista se plantea súper entretenida, le añadimos unos gráficos muy perfilados, para ver a los bichos mucho mejor, unos decorados impresionantes -como mundos dentro de otros mundos-, melodías incomparables, con test de sonido

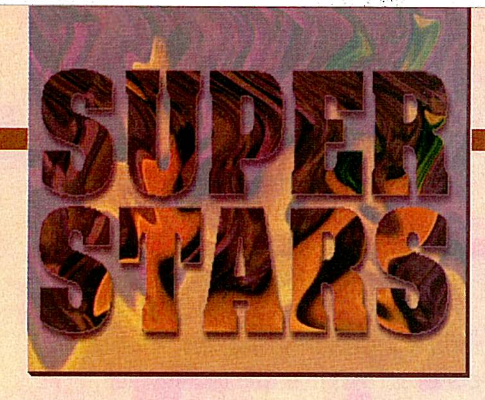


incluido, una fórmula de control que pone las cosas más que fáciles y, sobre todo, al alcance de todo el mundo, detalles de lujo y la posibilidad de jugar con un amigo simultáneamente, obtenemos la versión Super Nintendo de los Lemmings, un cartucho del que los pensadores con ganas de diversión aguda no podrán desprenderse. ■



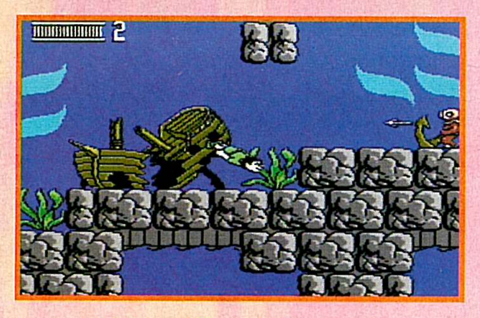
Lemmings es un juego difícil, de los de pensar, con un tiempo límite y en las circunstancias más adversas.





Cuentan las más sórdidas leyendas que hubo una vez un niño que no quería crecer. Que se negaba a hacerse mayor y que no le gustaba nada ver cómo se estiraban sus huesos mientras la piel se le iba arrugando. Por eso, suponemos, odiaba tanto el mundo de los adultos.

Un buen día, sus sueños se hicieron realidad y una pequeña hada surgió del corazón de todos los niños infelices para conducirle al misterioso país de Nunca



La calidad gráfica de Hook destaca por encima de cualquier otra virtud técnica. Al menos alegra la vista.

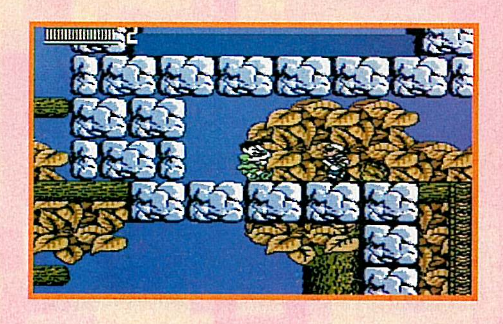


Jamás, donde los años no pasaban, ni tenían sentido, para nadie. Pero esto fue hace ya mucho, mucho tiempo...

La venganza de Garfio

Con el paso de los años todo cambió. Ese niño que se negaba crecer, un tal Peter Pan, regresó al país en el que nunca hay hadas y se puso a trabajar con niños abandonados. Y se hizo rico.

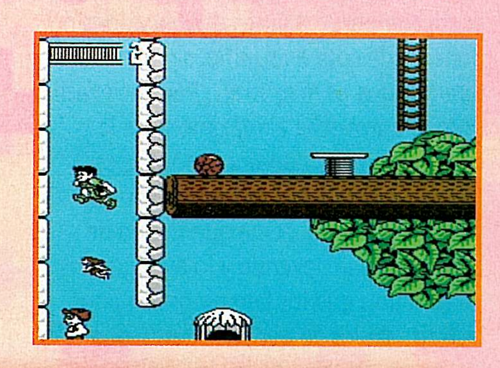
Pero en esta historia también había un pirata. Un malvado corsario llamado Hook, que vivía en Nunca Jamás y pertenecía al bando de los mayores.



Garfio, si así lo preferís, no perdona ni tampoco olvida. Por culpa de Peter, un voraz tiburón le arrebató parte de su brazo con reloj incluído y al escualo le pareció tan suculento (vaya gustos), que ahora no deja de merodear por su barco en busca de un «segundo plato».

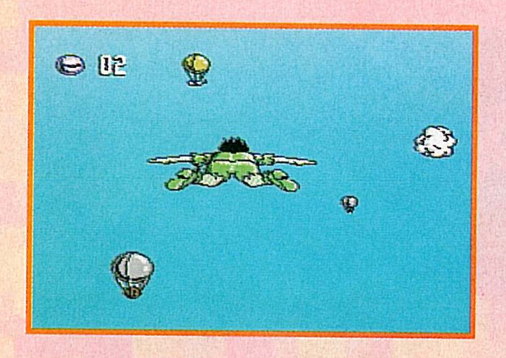
Como desquite ante tal infortunio, Hook secuestró a los niños de Peter y los encerró en las mazmorras de su bajel pirata. Ahora el hombre Pan tendrá que retornar a su niñez, al país de Nunca Jamás, para derrotar al maquiavélico Garfio y a sus desalmados secuaces, para volver a ser inocente, para ver de nuevo a Campanilla y para recuperar a sus adorados críos.

Pero antes del combate final, contra Garfio, y de todas esas cosas que quería hacer, Peter deberá atravesar numerosas zonas de la tierra de las hadas, donde la







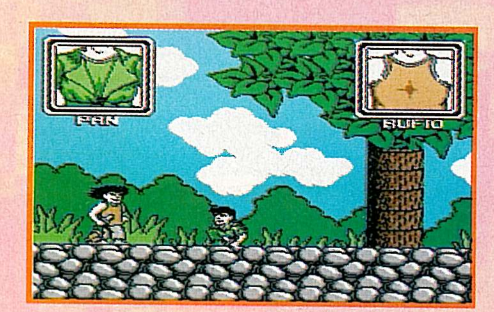


La variedad de escenarios y la originalidad de algunas fases dejan en buen lugar el trabajo de Ocean.

gente come con la imaginación y donde todo tiene vida. Para que os hagáis una idea, en cada mundo encontrará una serie de objetos que tendrá que recoger en su totalidad antes de alcanzar la salida. De lo contrario no podrá seguir avanzando -al más puro estilo videoaventurero-. Además, hay otra serie de «items» especiales que hallaréis en los lugares más recónditos y cuya finalidad iréis conociendo a lo largo del juego. Un



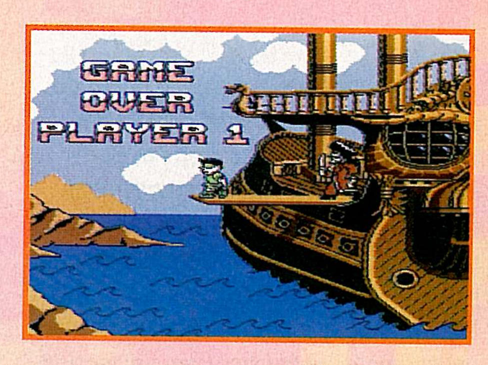
juego que, por cierto, destaca sobremanera por la cantidad de escenarios que ha conseguido recrear. No en vano viviréis aventuras en cantidad de lugares auténticos, como cavernas, fases aéreas, árboles y selvas, mares y océanos. Total, un montón de sitios en los que



Peter Pan y Rufio tendrán que enfrentarse para demostrar quién manda entre los niños perdidos.



además podréis conocer a otro montón de personajes. Tomad buena nota: Piratas feroces sin escrúpulos de ningún tipo, niños perdidos que son de la banda de los que nunca crecían, espectros de piratas muertos y abominables, Rufio, el niño que quería sustituir a Peter Pan, Campanilla, Garfio mismo y otros más que no os vamos a desvelar.

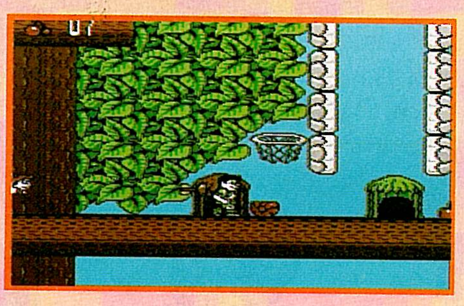


La venganza es un plato delicioso que hay que tomarlo despacio. Y disfrutar, como hace Garfio.



La magia de Hook

Hook es un juego muy peculiar. Hasta que no llevamos más de la mitad de los mundos terminados, no nos daremos cuenta de la capacidad de adicción de este cartucho. Y es que la historia del capitán Garfio pretende contarnos la película por la vía de la estética. Es decir, que en lugar de incluir ritmos frenéticos, acción sin límite, arcades totales, se han inclinado por un tipo de aventura casi, casi interactiva en la que todo va suave, lento y parsimonioso, en la que hay que usar un poco la cabeza -para pensar- y en la que únicamente la habilidad enlaza con el tipo de juego al que nos estamos acostumbrado poco a poco. Por eso decimos lo de que no será hasta el final cuando empecéis a coger el tranquillo. Porque aunque el título tenga mucho tirón, como efectivamente lo tiene, se ha llevado a N.E.S. de una forma curiosa, quizá siguiendo el hilo dramático de la peli, pero curiosa. Sin romper demasiado y sin aspirar a amarrarlo todo. Pero con otras virtudes, también de consideración.

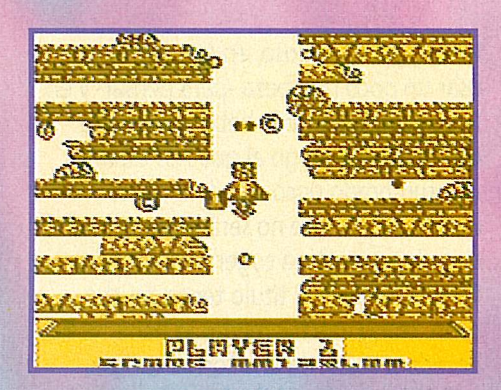




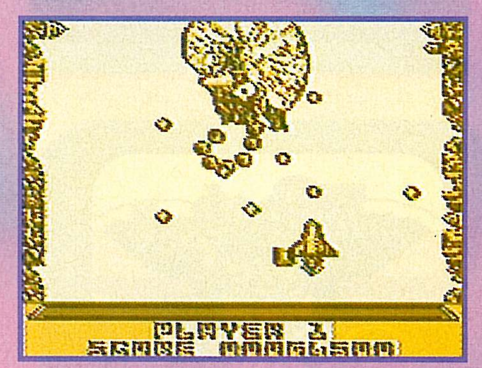
OCEAN
PLATAFORMAS
P.V.P.: 6.990pts. 2 Megas
Jugadores: 1 ó 2
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: 3
Nº de Fases: 15

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS		X		
SONIDO	X			
JUGABILIDAD		X		
DIVERSIÓN		X		

Hook es un cartucho curioso. Con partes buenas y otras mejorables. Pero divertido en el fondo.



Hace algún tiempo que los «Bitmap Brothers», un elogiado grupo de programación inglés, andan sorprendiendo a propios y extraños con sus creaciones. Claro que no es para menos. Los autores de la saga Xenon, de Gods y los Speedballs no tienen el más mínimo desperdicio. Unas pintas grotescas y un concepto de programación en el que por encima de todo prima la acción, tienen la culpa. Ahora sus productos han pasado la frontera de la máquina con teclado y se han introducido en las consolas. De momento con Xenon 2, que es el cartucho que vamos a comentar, pero en un futuro vendrán más y ya nadie les podrá parar.

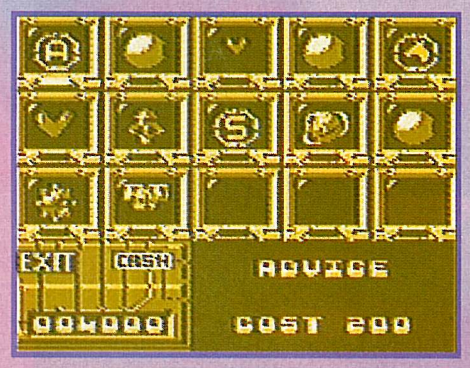




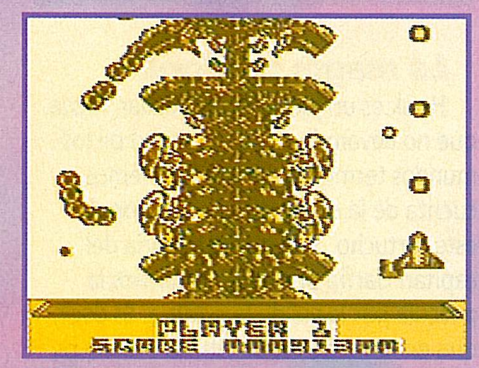
Truenos y música rap

Y mucho menos como sigan haciendo estas cosas. Porque Xenon 2, en Game Boy, es todo un juegazo. Con naves, misiles, fases endiabladas, unos sonidos de aupa y una adicción de esas que uno no puede pasar por alto. Pero hay más. El juego que trae Mindscape a la portátil de Nintendo sigue a pies juntillas las normas del matamarcianos (shoot-em up) vertical aunque no se olvida de modificaciones made in Bitmap. Algunos ejemplos de consideración: un scroll depurado, con posibilidad de ir marcha atrás, enemigos súper originales, cientos de explosiones y una tienda regida por un Alf cualquiera en la que se nos da la oportunidad de equipar nuestra nave. Vamos, toda una obra de genialidad: rápida, de acción demoledora y gusto por el gatillo. ■





La mejor forma de conseguir dinero para gastar en la tienda consiste en destruir a determinados enemigos.



Mindscape trae a la Game Boy uno de los programas sagrados del software de todos los tiempos.



MINDSCAPE
ARCADE
P.V.P.:5.490 pts. 1 Mega
Jugadores: 2
Niveles de Dificultad: 3
Nº de Continuaciones: 0
Nº de Fases:5

GRÁFICOS: BUENO
SONIDO: MUY BUENO
JUGABILIDAD: GENIAL
DIVERSIÓN: MUY BUENO

En Xenon II impera el ritmo por encima del aburrimiento y la acción por encima de la monotonía.

AVISO AL CONSUMIDOR

ERBE SOFTWARE, S.A. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE GAMEBOY™ Y SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ EN ESPAÑA, ADVIERTE A SUS USUARIOS DEL RIESGO QUE SUPONE LA UTILIZACION DE LOS **ADAPTADORES** QUE PERMITEN UTILIZAR LOS CARTUCHOS AMERICANOS O JAPONESES EN LA VERSION ESPAÑOLA DE LA CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

ESTOS ADAPTADORES, FRECUENTEMENTE CAUSAN DAÑOS PERMANENTES EN LA MAQUINA, POR LO QUE ERBE SOFTWARE, S.A. **ANULARA LA GARANTIA** DE TODAS AQUELLAS CONSOLAS, CUYAS AVERIAS, SE DERIVEN DE LA UTILIZACION DE DICHOS ADAPTADORES.

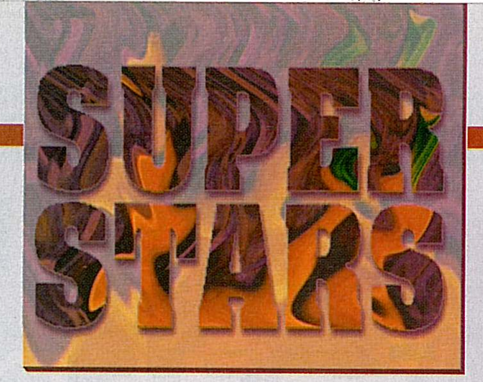
LA VERSION ESPAÑOLA DE LA CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ SOLO ES COMPATIBLE CON LOS CARTUCHOS PARA ESPAÑA **VERSION PAL**, POR LO QUE LA UTILIZACION DE CARTUCHOS NTSC, AMERICANOS O JAPONESES, SUPONE UNA ALTERACION DEL NORMAL FUNCIONAMIENTO DE LA MAQUINA.

ASIMISMO DICHOS ADAPTADORES **NO ESTAN HOMOLOGADOS** NI POR NINTENDO®, NI POR NINGUN ORGANISMO DE LA COMUNIDAD EUROPEA, LO QUE VIENE A DEMOSTRAR QUE SU FIABILIDAD EN EL USO NO ESTA EN ABSOLUTO GARANTIZADA.

PARA MAYOR INFORMACION RELATIVA A LOS POSIBLES PERJUICIOS QUE DICHOS ADAPTADORES O ACCESORIOS PUEDAN PROVOCAR, LLAME AL CLUB NINTENDO AL TELEFONO (91) 458-81-50.

ERBE

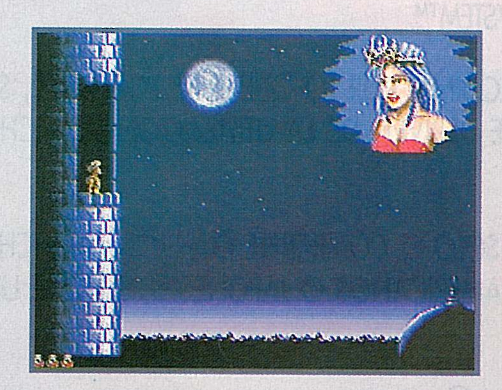
ERBE SOFTWARE S.A.

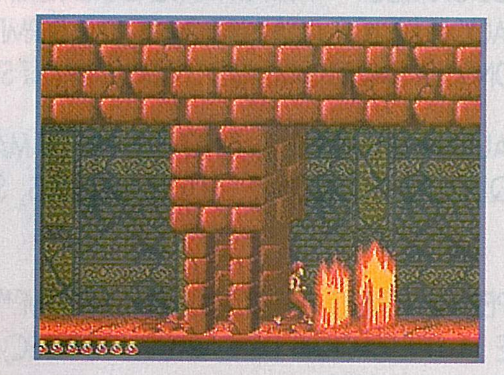


Prince of Persia



El príncipe de Persia es ese típico juego que todo el mundo quiere tener en sus manos y en sus máquinas, ese juego al que las compañías rinden pleitesía absoluta y ese juego que uno jamás debe dejar pasar. Como prueba, un botón. Ya ha salido para casi todos los sistemas -para otros está a punto- y ya ha cosechado suficientes éxitos como para no detenerse nunca. Y el caso es que tampoco es nada del otro mundo. La verdad es que sólo tiene un buen argumento y una bellísima historia. Pero, ojo,.¡vaya historia y vaya técnica! ¿Os parece que lo veamos? Pues nada, viajemos a Persia.



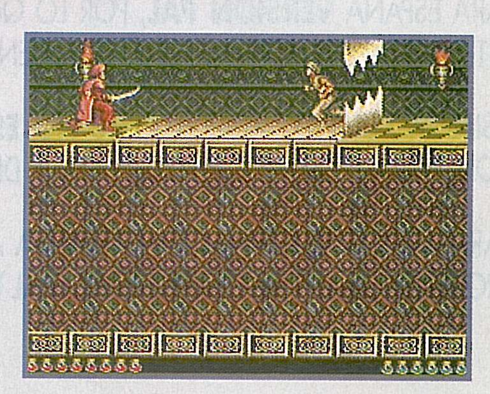


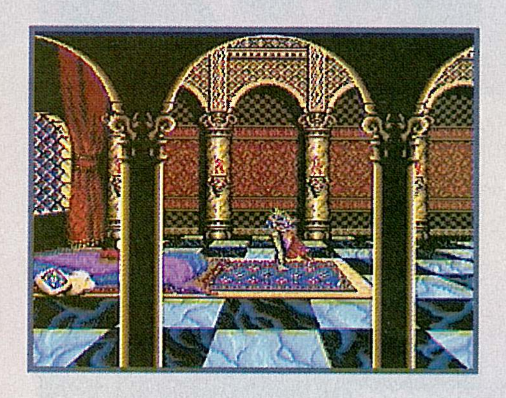
Un cuento para llorar

La trama del viaje oriental reune los argumentos necesarios como para echar la lagrimita: chica indefensa de buen ver, chico apuesto y valiente, y personaje malvado que además es feo. Como en Cristal.

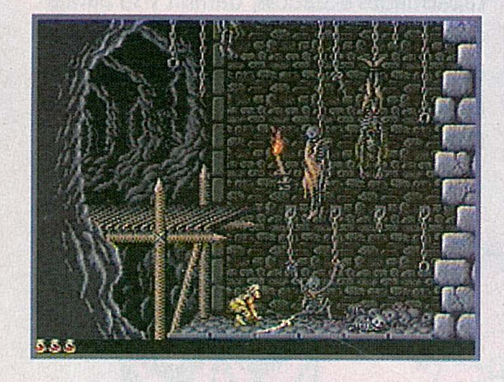
Ese malo malísimo responde al nombre de Gran Visir Jaffar, otrora fiel y leal confidente del Sultán y ahora tirano del reino. La guapa guapísima es la hija del sultán, cuyo amor pretende obtener Jaffar. Y el bello (por cierto, no tan bello) joven, es un extranjero del que está enamorada la princesa y a la que éste corresponde con premura.

Esa es la situación y estos son los hechos. Una mañana, cuando Jaffar





paseaba por los jardines de palacio, descubrió a los dos furtivos enamorados compartiendo algo más que unas simples palabras. Borracho de ira, ordenó a sus esbirros apresar al muchacho y exigió su encarcelamiento en las mazmorras. La desdichada princesa fue recluída en una torre mientras se le comunicaba que en dos horas se convertiría en la esposa de Jaffar (vaya dramón).



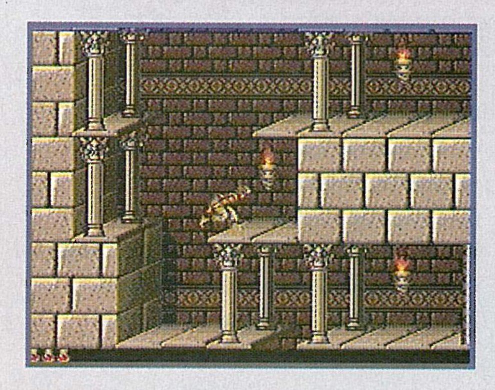
La ambientación y los decorados son algunas de las cosas más conseguidas de este cartucho.

Afortunadamente, nuestro maltrecho héroe fue rescatado por antiguos sirvientes fieles al sultán, quienes le notificaron el triste destino al que se dirigía la princesita.

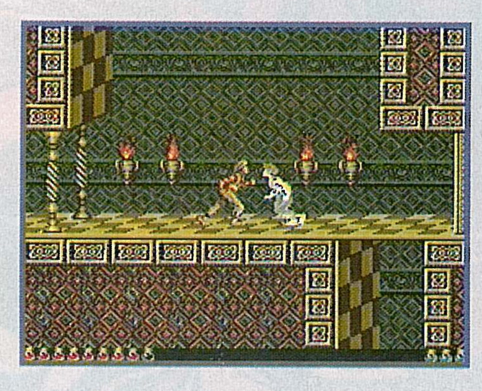
No importaba cuántas estancias le separaran de su amada, estaba totalmente decidido a morir en la difícil empresa de liberar tanto a la princesa como al reino, del yugo del Gran Visir. Si lo lograba, sería proclamado y aclamado como Príncipe de Persia (quién sabe, nunca sabremos si su motivación real fue la princesa u obtener un prestigioso título nobiliario).

Un juego de fábula

El resto dependerá de vosotros. Así que introducid vuestros fornidos cuerpos en las vestiduras del anónimo héroe, y disponeos a iniciar la aventura más



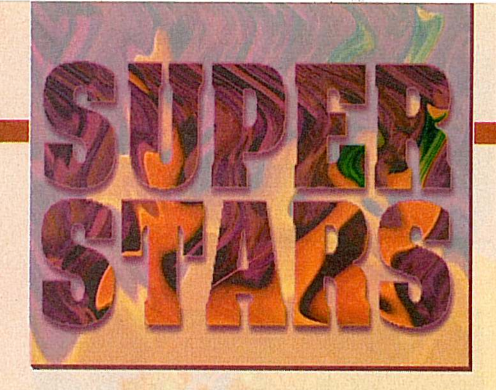
apasionante que hayáis emprendido jamás. Nada menos que 20 impresionantes niveles, sólo para expertos en sables y pads de control, os esperan tras el drama, y en todos ellos mil y un movimientos: saltos, escaladas, rotura de techos, carreras, pasos sigilosos, colgarse, agacharse, todo, absolutamente

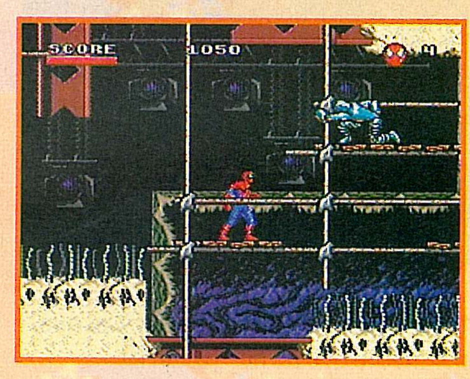


El protagonista de esta historia debe luchar... hasta contra su sombra. Y, claro, vencerla.

todo lo que os podáis imaginar. Y es que, por mucho que no nos gusten las comparaciones, hemos de decir que el Príncipe de Persia de Super Nintendo es la mejor versión de este drama oriental que nos hemos echado a la consola. No sólo porque los gráficos son magníficos y el sonido una auténtica maravilla, sino también porque su mayor virtud, el movimiento, es explotada hasta el límite de lo posible, para que notemos que estamos ante una super 16 bits. ■



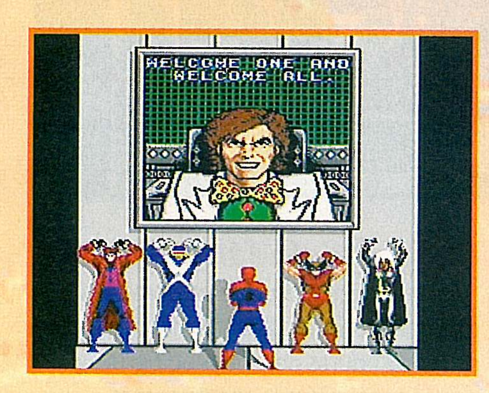




Si creéis que Spiderman ha dado todo lo que podía de súper héroe, estáis muy equivocados. El arácnido aún no ha demostrado de lo que es capaz ni en Game Boy, ni en el resto de consolas para las que ha donado su imagen. En Super Nintendo quiere, de una vez por todas, dejaros alucinados. Cuenta para ello con un buen equipo de programación, Software Creations, una pandilla de héroes de la Marvel a la altura de su protagonismo y unas cualidades técnicas absolutamente asombrosas. Con ese plantel de características las cosas no podían salir mal. Y no, no íbamos descaminados. Las cosas han salido muy bien. Pero bueno, no vamos a dejaros con las ganas de saberlo todo. Así que lo mejor será entrar en materia.

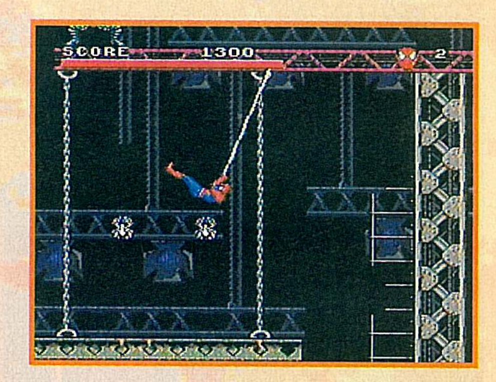
Arcade ha vuelto

El argumento de este comic para Super Nintendo transcurre en el interior de una especie de parque de atracciones



Spiderman contiene un juego diferente para cada uno de los héroes que interviene en el cartucho.

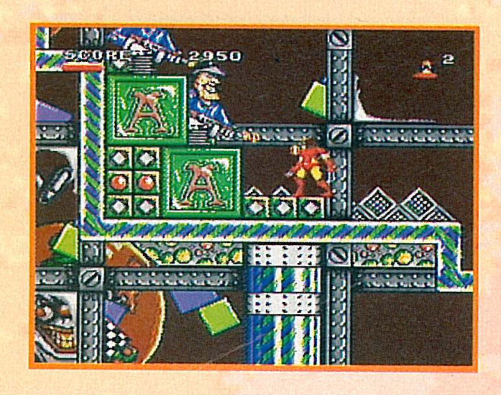
endiablado. Arcade, que es un enemigo de los que nunca mueren y siempre dan la tabarra, se ha refugiado en un complejo de variedades y ha transformado en malo todo lo que hasta ese momento había sido bueno o al menos neutro. Para impedir que las



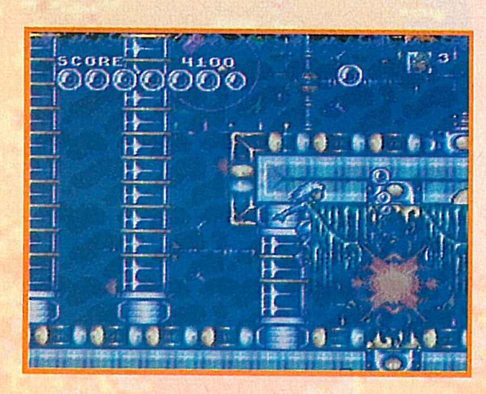
consignas del monstruo crucen las fronteras de la ciudad, el hombre araña ha reunido a la «patrulla X» y, juntos, se han internado en el parque.

El caos, el mal y la exageración dominan la zona. Monstruos gigantes, situaciones absurdas, pasayos demasiado crecidos y objetos muertos que han cobrado vida por arte de magia están arrasando el lugar. Total, el desastre.

Pero para Spidey y los amigos no hay nada desastroso. Tanto la araña humana, con sus poderes lanzatelarañas, como Cíclope y sus rayos frontales, Storm y sus capacidades acuáticas, Gambit y su baraja de naipes y Wolverine, y sus garras de acero, están dispuestos a dejarse el pellejo con tal de que no cunda



el pánico. En el juego lo demuestran. Se internan cada uno por su lado en una sección del parque y luchan, a dos fases por cabeza más una de enemigo final, hasta hacer picadillo al valiente que se interponga en su camino. A priori cuentan con grandes posibilidades. Son

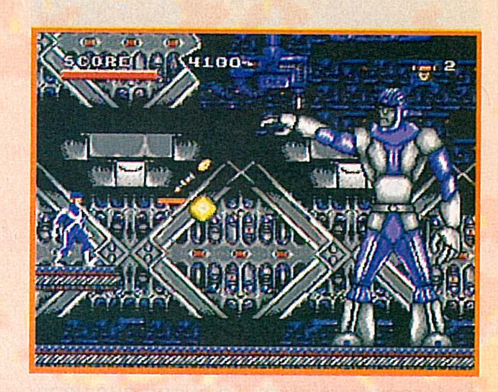


En Spiderman hay fases para todos los gustos: desde las más activas, hasta las más calculadoras.

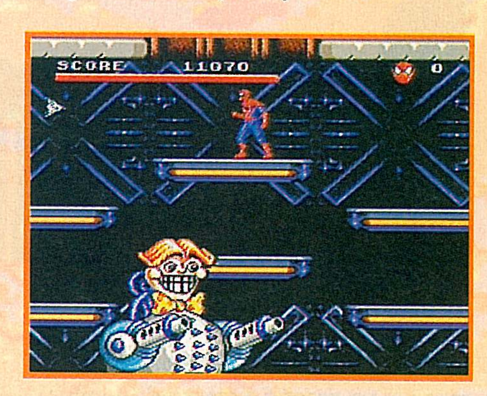
grandes, están preparados, se mueven estupendamente -al ritmo de unas músicas súper pegadizas- y no parecen tener miedo a nada.

Spideman & Rock'n Roll

Su presencia, además, anima el cotarro. Una historia como ésta, con un Spiderman así de maravilloso, una concepción imaginativa desbordante, unos decorados espeluznantes y un punto de humor sangriento, necesitaba de cuatro héroes más para terminar de machacar. Sí, el araña sólo, de prota, habría sido suficiente siempre que se



respetaran las mismas reglas. Pero los amigos han bordado el asunto. Más todavía: al campar cada uno por su lado, con sus propias características e incluso su propio juego, han aumentado al máximo el nivel de adicción (que también viene con la variedad) del cartucho. No en vano, pone cada uno su granito de arena: unos la acción, otros la aventura, otros la habilidad y algunos las plataformas. Luego viene todo junto y es todavía



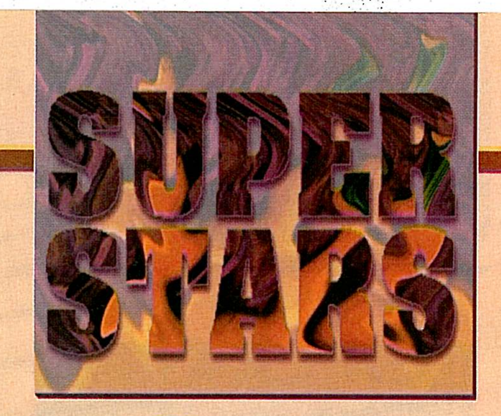


El juego de Software Creations pondrá a prueba vuestra capacidad de tomar decisiones rápidas.

mejor. Con una música genial y diferente en cada caso (totalmente recomendable y estremecedora) y con una mitomanía que llevarse a los ojos de lo más desmesurado. Y es que Spiderman se ha hecho de una vez por todas mayor. Y no se le ha subido el pasmo a la cabeza. Sigue tan dicharachero y súper héroe como de costumbre. Pero mejor. ■



SPIDERMAN & THE UNCANNY X-MEN

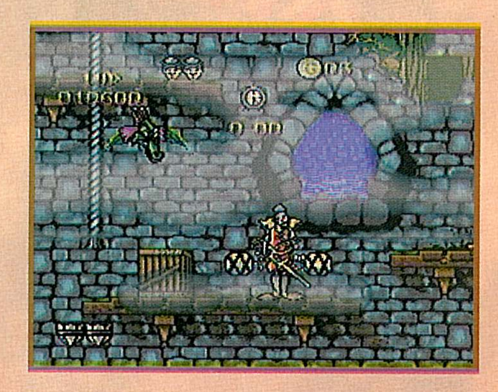


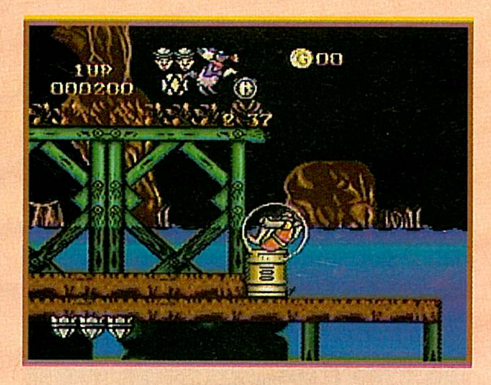
Dragon's Lair

¿Quién no ha soñado alguna vez en convertirse en un auténtico caballero, de esos de los cuentos, e ir «desfaciendo» entuertos por doquier para colmar de orgullo a la damisela enamorada? A ver ¿quién? No vemos manos levantadas. Claro, es que eso de convertirse en héroe es algo que siempre nos ha gustado a todos. De una forma u otra, lo de las heroicidades ha podido con nosotros y nos ha llevado a pensar en figuras altas, fuertes y sapientes, que todo lo resolvían con su gran fuerza o mayor inteligencia que los pobres mortales. Pero no, esta vez no va a ser así. En «Dragon´s Lair», el héroe de turno, que para vuestra información es Dirk el Osado, no tiene ni esa pose, ni esa apariencia. Más bien todo lo contrario. Dirk es una especie de mezcla entre el Cid Campeador y Don Quijote de la Mancha. Alto, desgarbado, de movimientos holgados y rudimentario porte, el colega es un «personajete» que no aparenta dar la talla del típico fortachón habilidoso. Lo bueno que tiene es que le da igual lo que piensen de él. Tan sólo le preocupa quedar bien en sus aventuras y alcanzar algún que otro contrato que le lleve de prota a mejores historias. Por cierto, os vamos a contar la última en la que se ha metido.



Pese al tiempo que este cartucho lleva programado, no ha perdido un ápice de actualidad.



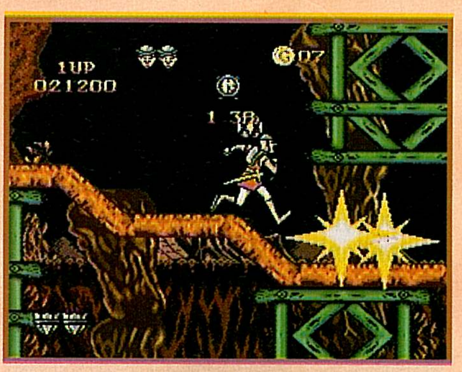


A las múltiples habilidades de Dirk, hemos de añadir la de bucear por el método de la burbuja. Sin luchar.

A por el Dragón

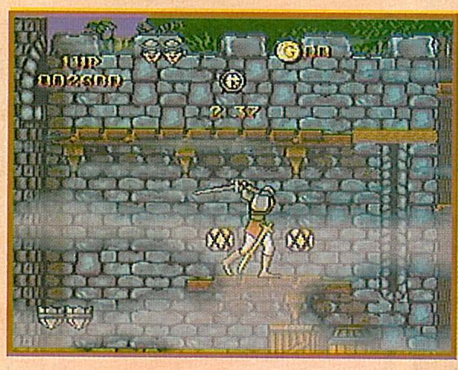
Resulta que la chica de Dirk, Daphne, ha sido secuestrada por el malvado Mordroc. La mascota favorita de este perverso mago es un dragón inmenso de nombre Singe, cuya única vocación en la vida fue siempre la de vomitar fuego. ¿Os lo estáis imaginando, verdad? Seguimos. Dirk, que aunque no lo parezca es realmente un héroe, deberá llegar hasta la guarida de Singe para destrozarle y, luego, poder rescatar a su amada. Pero no os creáis que la cosa será tan sencilla. Junto a ese enorme bicho de fuego os podréis encontrar con un sin fin de obstáculos que el muchacho tendrá que resolver con las armas que le queden: la espada, el lanzamiento de hachas, habilidad en el











salto y una burbuja especial que le permitirá bucear bajo las heladas aguas del foso de la mansión. Algunos de esos obstáculos son, por ejemplo: las defensas del castillo, sus corredores interiores, las oscuras cavernas subterráneas, los sótanos o cualquier esquina en la que os aguarde el enemigo más temible: desde las serpientes más repugnantes al rey Lagarto, pasando por los Giddy Goons (una especie de enanos rosados), murciélagos y una interminable saga.

En «Dragon's Lair» no sólo hay que luchar contra las bestias, sino además contra el tiempo.

Interesante evolución

Las aventuras y desventuras de Dirk y Daphne no son desconocidas para nosotros. Algunos, los menos, pudieron llegar al final del cartucho del mismo nombre que salió para la N.E.S. hace ya bastante tiempo. La dificultad de aquella entrega lo convirtió en un cartucho completamente imposible de resolver, dada su estructura pantalla a pantalla y su postura mucho más que cerrada. Pues bien, en esta versión la dificultad se ha reducido, lo que hará de «Dragon's lair» un cartucho muy jugable y realmente interesante. Además, el planteamiento del asunto ha cambiado bastante. En lugar de acertijos y casi, casi videoaventura, se ha optado por un arcade de plataformas con muchos niveles, más subniveles todavía, atajos, objetos, armas y otros elementos repartidos a lo largo y ancho de la fortaleza. Y todo se ha apoyado en un buen sonido, grandes gráficos y un esmerado sistema de control. Una verdadera lástima que la "gallarda" figura de nuestro «apolíneo» héroe no esté igualmente conseguida, por lo menos a nuestro modesto entender. Pero, para gustos, los colores, además es muy original que un héroe de videojuego se parezca más a nuestro abuelo que a nuestro primo « el de Zumosol», ¿no es verdad?. Pues eso.■



Panic Restaurant

La búsqueda de títulos realmente originales suele ser, la mayoría de las veces, una labor desgraciadamente infructuosa. El mercado está inundado de innumerables historias de puñetazos, de disparos, de habilidad, y son muy pocas las ocasiones en que podemos disfrutar de juegos que aporten algo novedoso a los machacados y habituales guiones. Sin embargo, a veces pasan cosas que uno no se espera. Cosas que te sorprenden por su simpatía, por su frescura. Cosas como «Panic Restaurant», un cartucho muy especial para gentes que gusten de la novedad.

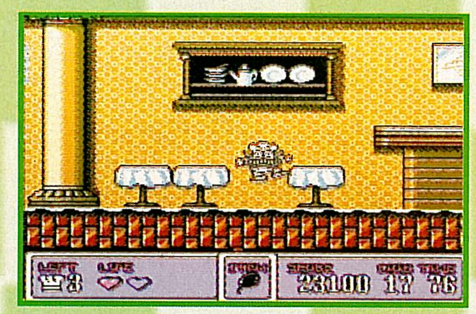




Un verdadero desaguisado

Una aventura en la que podemos adoptar el papel de cocinero y emprenderla a sartenazos con todo bicho viviente, y que además se desarrolla en un restaurante, no es que sea impactante, es que es demoledora. Pero vayamos por partes. Por la historia.

Cookie, que así se llama el genial cocinero protagonista, es propietario del restaurante «Eaten», que ha sido encantado por Ohdove, un chef loco que ha adiestrado a todo un alimenticio ejército de comida con fines nada agradables. Para evitar que su local caiga en manos del mago, y así impedir que pueda envenenar a Nete Barking, el alcalde de la city, Cookie debe atravesar seis magníficas fases: un jardín, un comedor, la cocina, una zona de hierba, una camara frigorífica y, por último, el sótano. Y luchar contra perritos calientes asesinos, temibles muslos de pollo, zanahorias locas, puddings sanguinarios, pizzas mordedoras, cebollas sin piedad, manzanas venenosas...

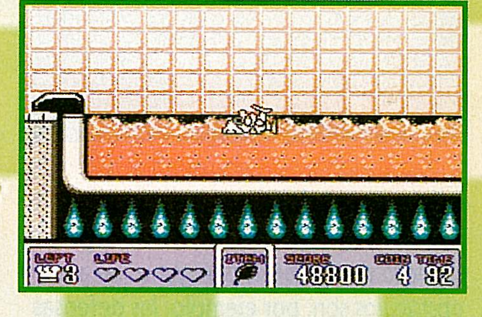


Un magnífico sentido del humor preside uno de los cartuchos más peculiares que hay para N.E.S.



La diversión no está a dieta

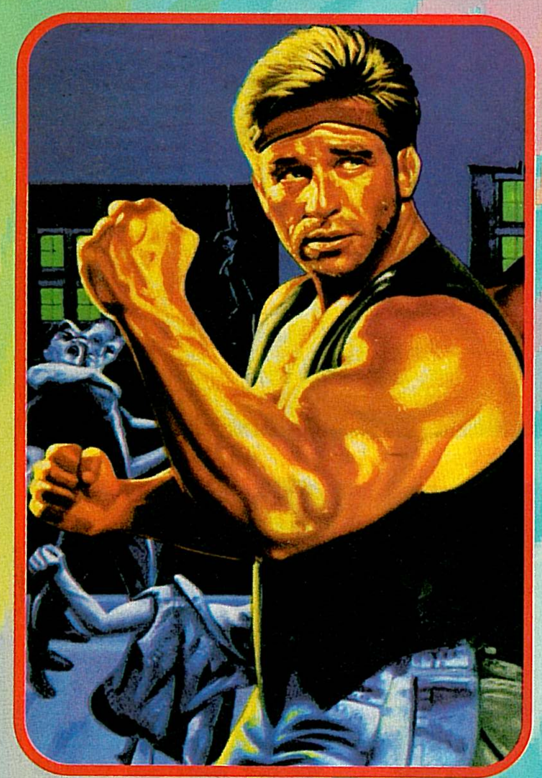
¿Que? ¿No os parece una pasada? Si ya os lo decíamos. Pocas veces hemos visto juegos como éste, con enemigos tan graciosos y divertidos, con un sentido del humor a prueba de bombas y con un espíritu tan jugable y tan de provocar a las personas acostumbradas a cualquier cosa. Porque «Panic Restaurant» no se detiene en el argumento. Como diría aquel: «Y dura, y dura...». Y no veáis hasta qué punto. Hasta el de convertirnos en auténticos gourmets con ganas de degustar platos únicos. Como el cartucho aquí presente. Una gozada. ■



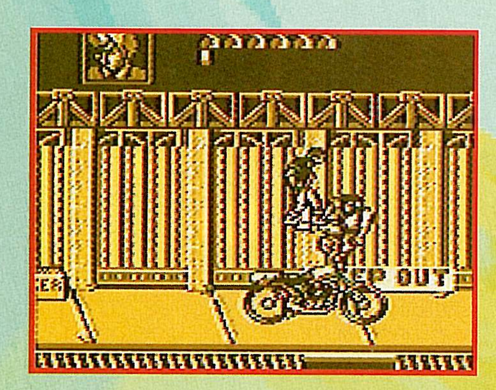
Jugable y muy adictivo, «Panic Restaurant» sabe convencer por la vía del buen gusto.



Double Dragon 3



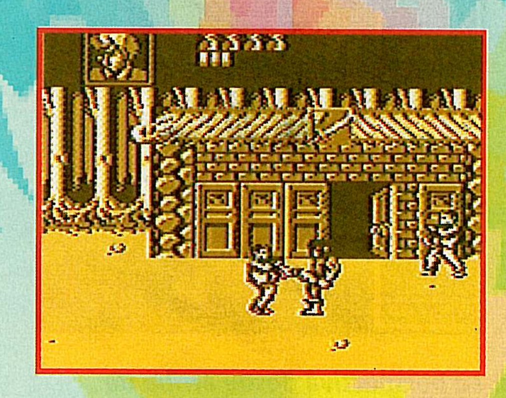
A la tercera suele ir la vencida. Pero cuando se habla de intentos. En el caso de partes y partes de juegos más que la vencida va la perdida y más que garantizar el doble o el triple de lo que se ofrecía antes, en realidad se aploma y se divide por el mismo número. Con «Double Dragon 3» ha pasado algo similar. La tercera aventura de los Billy y Jimmy contra todos podía haber sido la definitiva y, sin embargo, da la impresión de que parte de cero. ¿Por qué? Seguid leyendo y lo adivinaréis por vosotros mismos.



Pese a incluir detalles de gran valía, la tercera de los Double nos ha decepcionado bastante.

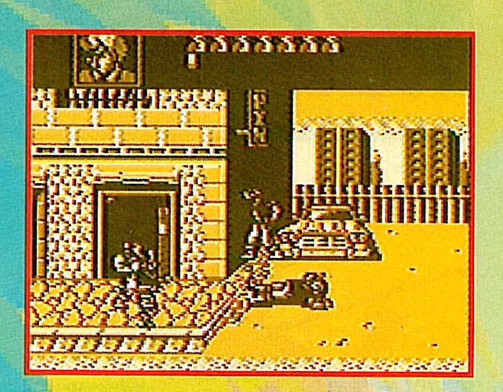
Billy y Jimmy dan la vuelta al mundo

El regreso de los dos luchadores más famosos de todos los tiempos prometía mucha acción, nuevos entuertos por resolver, alguna que otra sorpresa y, sobre todo, más marcha, que es la guerra. Acclaim, que se encargó de la segunda y ahora tercera parte de los Double Dragon -la primera la hizo Tradewest- ideó para ello un argumento en el que más allá de chicas raptadas y golpes por amor, los chicos se dedicaran a dar la vuelta al mundo en busca de nuevas artes marciales, al tiempo que evitaban que el malo de turno se hiciera con las famosas piedras de Roseta.

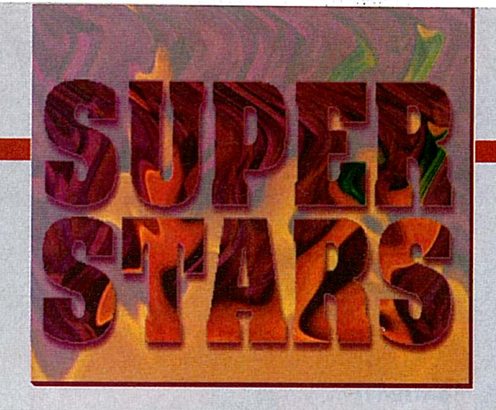


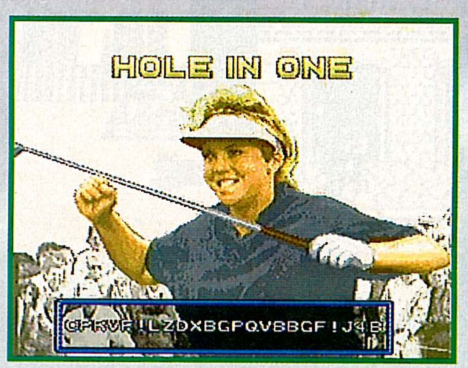
Y la intención no era mala. Se estropeó cuando se pasó a la máquina. Porque resulta que lo de la vuelta al mundo se quedó en las mismas peleas de siempre, que no son malas, pero se repiten, el arte de la lucha de la primera parte se quedó en un par de golpes desangelados -con la de posibilidades que se podían haber incluído-, las nuevas cosas se quedaron en una simple tienda de items y algún enemigo en moto, y las sorpresas volaron sin siquiera haberlas visto.

Pero no todo fue negativo. Acclaim tampoco quiso salirse de lo que significaban los Double Dragon para los más fanáticos y respetó al máximo su personalidad de luchadores.No se olvidó de los jefes finales, ni de la figura de un enigmático viejo que diera las pistas necesarias para saber a qué atenerse, ni de unos buenos sonidos, ni de unas cuantas cosillas que vosotros mismos tendréis que descubrir. Y es que a Billy y Jimmy nadie les puede. Ni siquiera una pequeña recaída.■

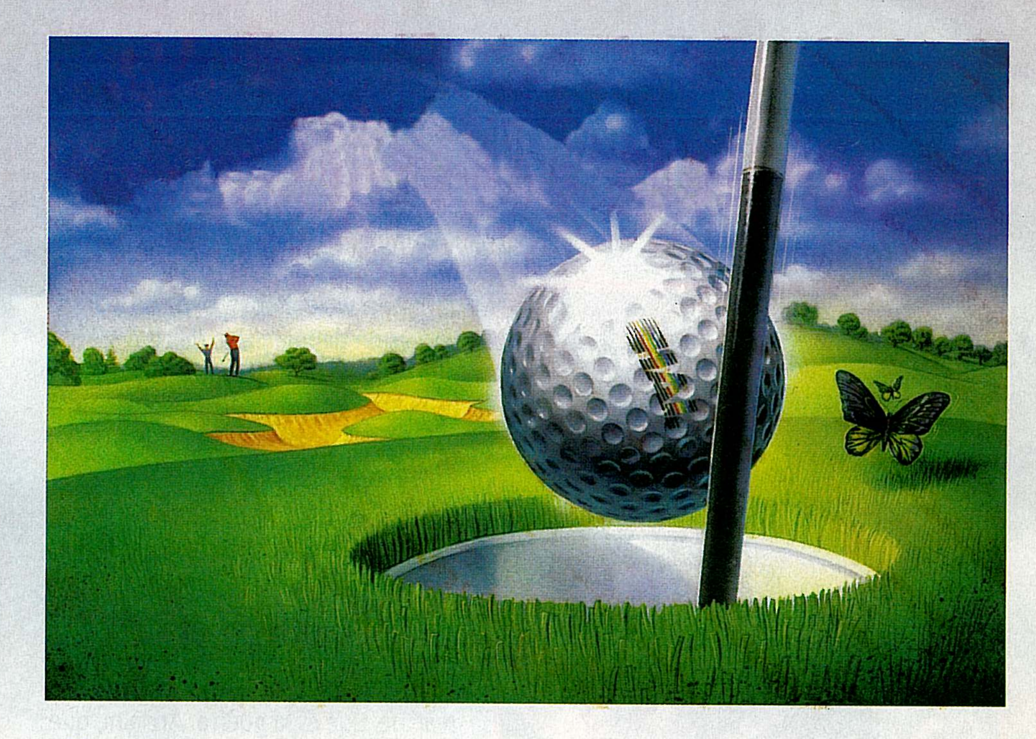






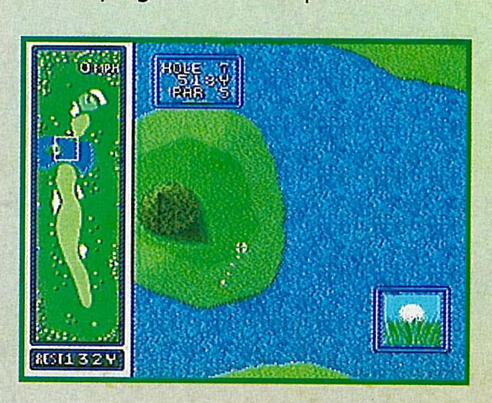


«Hole in One» os regala claves para que reviváis vuestros mejores golpes. Y volváis acertar de pleno.



Hole in One

Nintendo y deporte han sido, desde siempre, dos palabras inseparables. Numerosos y muy buenos son los títulos que el sello japonés ha editado bajo las garantías de satisfacer plenamente a los hinchas del cartucho deportivo, entre los cuales nos contamos. Los ha habido de fútbol, de tenis, de basket y de Wrestling. Pero si tuviéramos que destacar alguno, más que nada por la forma en que está siendo tratado, ese sería el Golf. Incontables versiones de este deporte, para toda la familia Nintendo, y en algunos casos bajo nombres de golfistas importantes, han visto la luz desde el principio de los tiempos. Una de las mejores fue la que protagonizó Mario no hace mucho tiempo, con un cartucho de nombre «Nes Open Tournament»: no sólo estaba el héroe bigotudo, sino que además era fantástico. ¿Que a qué viene citarlo? Pues a que «Hole in One», el último programa de Golf que ha salido para Super Nintendo y que ahora nos ocupa, participa de las excelencias de ese genial juego, sólo que, por supuesto, adaptado a las condiciones de la Súper 16 bits. ¿Le echamos un vistazo?





La perspectiva desde arriba de «Hole in One» dota de gran realismo y jugabilidad al cartucho.

Un millón de buenos momentos

«Hole in One» es un golf que se juega a partir de una perspectiva aérea. Tal modo de solucionar las cosas supone que los gráficos, debido a la lejanía de la visión, no están muy elaborados, mientras que la jugabilidad, por contra, se multiplica por mil. Nosotros, en cuestión de perspectivas aplicadas a este deporte, siempre apostaremos por un tipo de óptica que alimente los «piques» continuos y las carcajadas ante golpes defectuosos de algún compañero de partida.

Las opciones que ofrece «Hole in One» son las típicas y totalmente necesarias en



La bola entró. Cambio de aires para celebrar el magnífico golpe.

todo gran juego de golf que se precie: Selección de palos, comprobación de la posición de la pelota, contador de distancia (en yardas), efectos, viento, competición «match play», oportunidad de practicar, y, ojo al parche, un par de posibilidades muy poco habituales en este juegos que son: comprobación del hoyo y memoria de golpes. Os las explicamos.

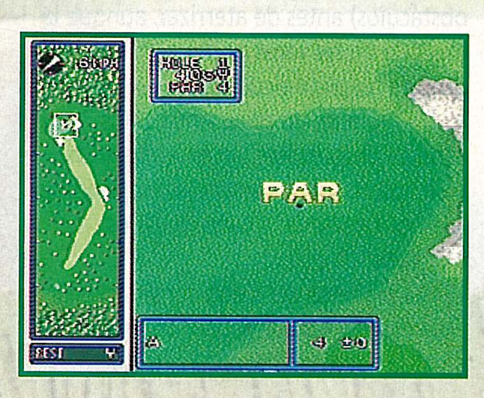
La primera, la de la comprobación del hoyo, se ofrece en tres dimensiones y consta de otras tres partes: un «zoom»

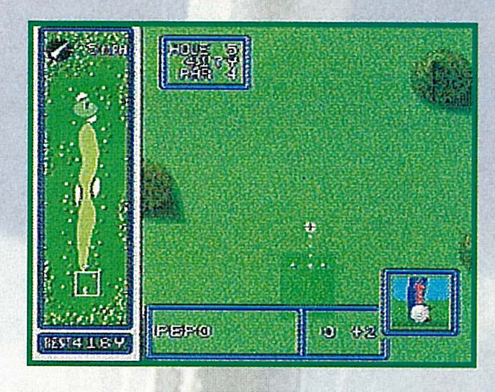


«Hole in One» pone a vuestra disposición la posibilidad de repetir cualquier golpe a través de un magnífico plano tridimensional.

que examinará minuciosamente la porción del hoyo que deseéis, «slope», una red que extenderéis sobre aquella parte que hayáis elegido el campo para comprobar los altibajos del terreno, y por último, «cut», que efectuará un corte transversal que permitirá una visión detallada de la inclinación del hoyo. Seleccionando cualquiera de estas opciones podréis solicitar que repitan el golpe (replay) y así poder verlo en tres dimnensiones.

Respecto a la memoria de golpes, la cosa va de que si conseguís un «hoyo en uno», un «Eagle» (dos por debajo del par) o un «Albatross», obtendréis una clave





Antes de lanzar una bola, podréis seleccionar la posición de los pies y elegir la dirección del golpe.

que, cuando la introduzcáis en la opción «memory shot», repetirá el golpe.

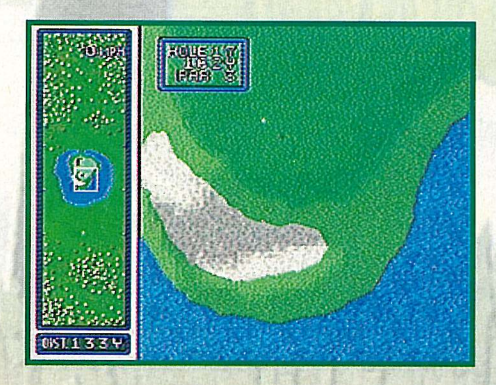
Más cosas. Una auténtica delicia dedicada a los solitarios del «pad»es que podréis competir contra la consola en un reñido «match play», en el que el más mínimo fallo os costará la partida. Si lográis, pese a todo vencer, vuestro trofeo

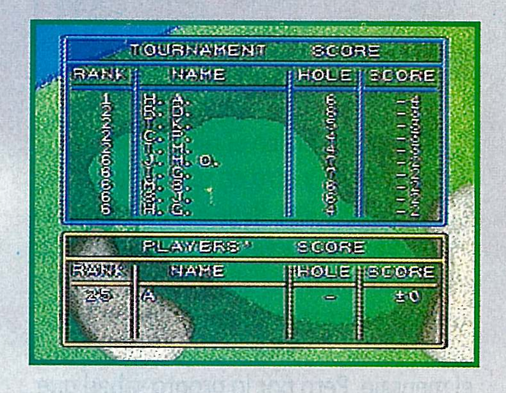


será un juego nuevo de palos -maderas metálicas- que podréis emplear en el momento en que introduzcáis la clave que os proporciona el juego.

Un torrente de diversión

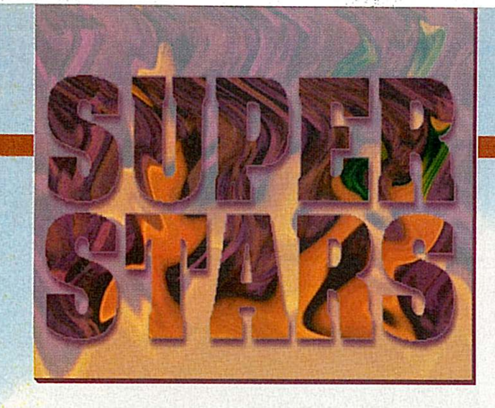
Las virtudes de este «Hole in One» se resumen en una palabra: jugabilidad. A pesar de la carencia de gráficos



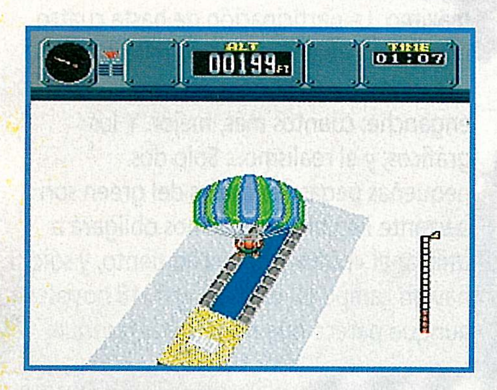


elaborados y espectaculares, el juego se hace realmente divertido y entretenido al máximo. La participación de hasta cuatro jugadores pone aún más de relieve su capacidad de adicción y poder de enganche: cuantos más, mejor. Y los gráficos, y el realismo... Sólo dos pequeñas pegas: las caídas del green son bastante ilegibles, lo que nos obligará a utilizar el «putt» con mucho tiento, y sólo hay un campo en el que jugar -18 hoyos- aunque parece que no termina nunca.



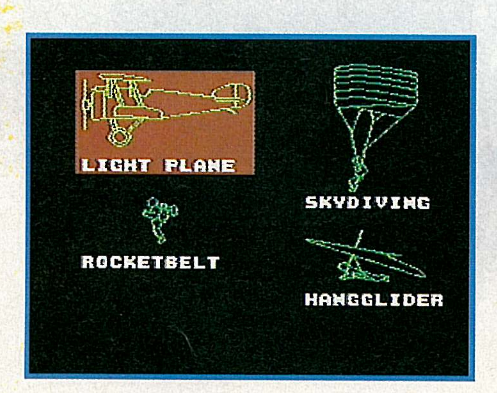


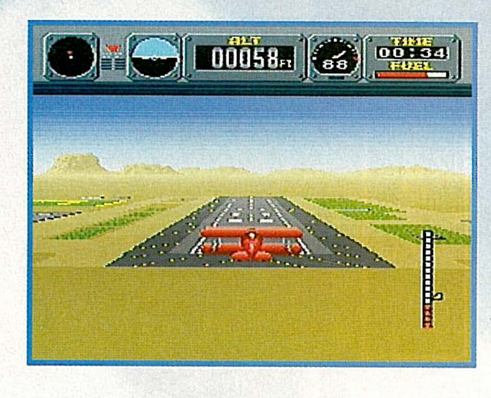
Con un pie en el reciente «Blazing Skies» y otro en sus estelas y directrices, llega «Pilotwings», un juego laureado en todas partes y aclamado como mejor «simulador de aviones y personas humanas practicando deportes arriesgados». Luego entenderéis el mensaje. Pero por lo pronto sabed que este cartuchito salió para Super Nintendo allá por finales de 1990, y que pese a su



«Pilotwings» es un cartucho para fanáticos del vuelo libre sin motor y esas cosas tan arriesgadas.

tardanza en llegar a nuestras tierras, lo cierto es que no ha perdido un ápice de actualidad. De hecho es, junto al genial «F-Zero», el juego que aprovecha de una forma más suave e impresionante las grandísimas posibilidades del chip M-D7 (rotaciones, acercamientos y todo eso). Y aunque el tema os parezca demasiado trivial (no hay que pegar tiros a nadie, ni saltar de una plataforma a otra,) la verdad es que «Pilotwings» ha impactado en las consolas de un buen número de personas... a juzgar por las ventas.





Bajar gas, nivelar las alas, subir morro y, sobre todo, no perder el rumbo. Un aterrizaje perfecto.

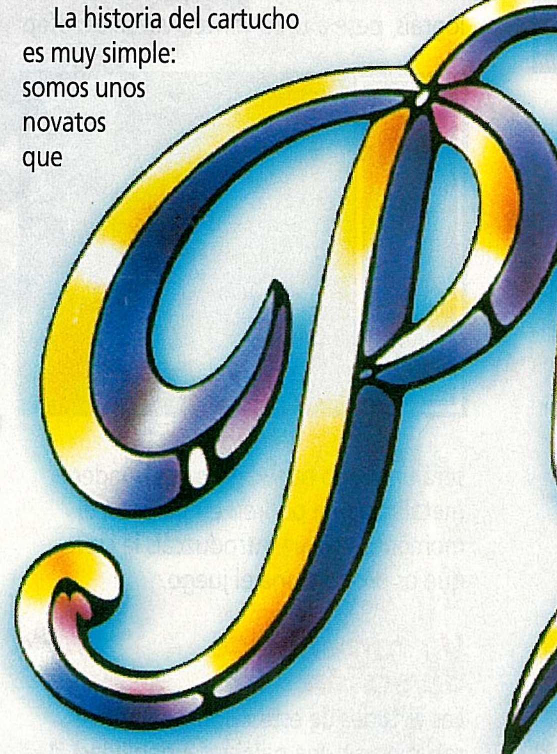
Un programa de altos vuelos

Pilotwings no es un simulador de vuelo en el más estricto sentido del término, pero sus cualidades técnicas hacen que podamos considerarlo como tal.

La historia del cartucho es muy simple: somos unos novatos que



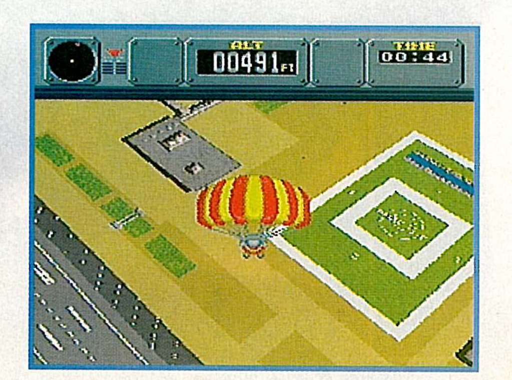
intentamos convertirnos en pilotos expertos, y para ello nos hemos matriculado en «Pilotwings», la academia del aire más selectiva del país. Cuatro diplomas nos esperan hasta que podamos salir con la «Licencia de Oro», el único título con el que se gratifica a



los pilotos más avanzados. Estos cuatro diplomas se adquieren en otras tantas zonas de vuelo. Para superar cada una de ellas tendremos que realizar misiones determinadas (como piruetas o salto de obstáculos) antes de aterrizar, aunque la mayoría de las veces poder aterrizar será nuestra mayor dificultad.

Un biplano, un parapente, unos cohetes propulsores, un ala delta y un helicóptero son los artilugios disponibles a la hora de llevar a cabo nuestros objetivos.

Las misiones del avión consisten en atravesar anillos luminosos antes de efectuar el aterrizaje en una pista



determinada. Parapente, cohetes propulsores y ala delta siguen los mismos parámetros, sólo que aplicados a sus propias características de manejo y maniobrabilidad, rasgos que deberemos examinar y conocer a fondo si queremos llevar a buen término nuestra tarea.

Las condiciones meteorológicas también tienen su espacio y serán determinantes sobre todo en las últimas fases. Mención aparte merece el helicoptero, con el que deberemos destruir ciertos blancos terrestres mediante misiles. Es el único de los cinco en el que usaremos armas para completar nuestro cometido.

La única ayuda externa con la que contaremos vendrá dada por cuatro instructores que nos acompañarán a lo largo y ancho de las múltiples pruebas que deberemos desarrollar en las cuatro zonas. Tony, Shirley, Lance y Big Al son sus nombres, y aparecerán antes de la misión para darnos instrucciones, y evaluar de una forma más o menos irónica nuestra actuación general.

Será conveniente que sigamos al pie de la letra todas las indicaciones que nos ofrezcan, ya que algunas de éstas ocultan la llave del éxito y no por dejar pasar sus mensajes, aunque estén en inglés, vamos a perder la ocasión de triunfar.





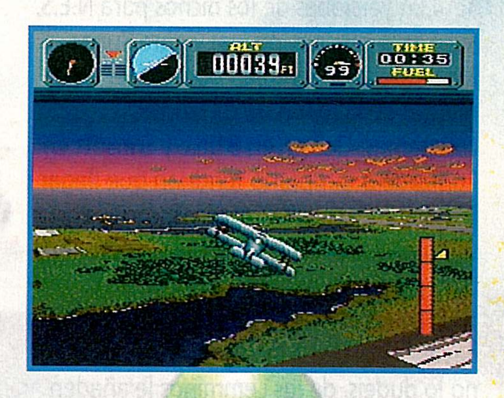
Aunque os pueda parecer difícil de controlar, la verdad es que este cartucho es una delicia de manejo.



Efectista y, sobre todo, muy, muy jugable

Como os hemos dicho al principio, este juego tiene un pie en «Blazing Skies». Retoma su idea del aire y vacila con sus rotaciones, acercamientos y aviones a toda velocidad. Sin embargo, tenía una pequeña pega: el desarrollo del juego y el manejo de nuestro avión lo hacían un poco monótono y de cuestionable jugabilidad.

A pesar de haber sido programado con anterioridad a éste, «Pilotwings» goza de toda la jugabilidad y diversión de la que no podía hacer gala el juego de los Cinemaware. Variedad de artefactos de vuelo, de escenarios, jugosa dificultad, numerosas fases de bonus, y muchos otros elementos hacen de este juego un clásico, pese al tiempo. ■





NINTENDO
SIMULADOR
P.V.P.: No disponible 8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: NO HAY
Nº de Continuac.: Infinitas
Nº de Fases: 8 Areas

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS			MUY BUENO	
SONIDO			MUY BUENO	
JUGABILIDAD				GENIAL
DIVERSIÓN			MUY BUENO	

Un excelente y original simulador que cuenta con los requisitos técnicos necesarios. Y se pasa.

N.E.S.

Lemmings

Empieza la movida Lemming, chicos. Como ya os avanzábamos en el número anterior, la plaga más divertida del mundo del software comienza a dar sus primeros pasos en el mundo Nintendo. Ya están aquí las versiones de los bichos para N.E.S. (que es la que nos ocupa) y para Super Nintendo (que también podréis ver en la revista) de la mano de diferentes compañías: Ocean, en 8 bits, y Sunsoft en 16. Tarde o temprano tendrían que llegar. Más tarde, a nuestro pesar, porque la segunda parte de los monstruos está en la calle para ordenadores, pero de una forma más intensa -su tiempo les ha llevado- porque a las virtudes máximas, no lo dudéis, de los Lemmings le añaden el adictivo poder de las consolas Nintendo. Que es mucho



La versión N.E.S. de Lemmings no es que desmerezca a los bichos, pero sí que los trata de otra forma.

Unos lemmings ¿inteligentes?

Bueno, estamos dando por hecho que sabéis de qué van los lemmings y aún no hemos caído en la posibilidad de que muchos de vosotros no les conozcáis, ni de lejos. Los lemmings, para los que no se lo sepan, son unos animalejos traviesos, despistados y muy poco dados a pensar, cuya única función en esta vida consiste en llegar a casa. Los lemmings siempre van en masa, no suelen atender a razones y sólo se atreven a reaccionar cuando se les imponen las cosas. Esa será precisamente vuestra misión en el juego, obligar a los bichos a llevar a cabo determinadas acciones que les ayuden durante el juego. El camino a casa está lleno de problemas y sólo una mente despierta y hábil como la vuestra puede hacer que esta manada llegue al hogar.



Su estructura es tan sencilla como el planteamiento. Unas bases que a buen seguro ya conoceréis y cuyo quid está precisamente en conocerlas y tentarlas.



Raro al menos

Y vamos a lo que nos interesa. La versión 8 bits del asunto tan sólo propone unos gráficos mediocres, un sistema de control diferente que obliga a utilizar los cursores con el botón B a la vez para poder elegir el icono, imposibilidad de usar la pausa y a la vez pensar qué hacer en ese momento y carencia del segundo jugador, para poder dar caña enfrentados. No es por echar tierra al trabajo de Ocean, pero es evidente que a los ingleses les han salido unos lemmings raritos y bastante independientes que campan a sus anchas por la consola. ■

Pese al descenso en la jugabilidad, los Lemmings de N.E.S. siguen tan divertidos como de costumbre.







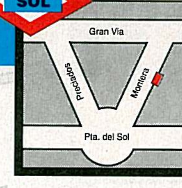


¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

91 380 28 92

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

MADRID



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25

ABRIMOS SABADOS TARDE Y DOMINGOS (DEL 23 DE DICIEMBRE AL 10 DE ENERO)

MADRID



Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79

BARCELONA

P. Catalunya

Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10

ABRIMOS SABADOS TARDE

ZARAGOZA



Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 (Ultima Planta)
Tel: 21 82 71

ABRIMOS SABADOS TARDE Y DOMINGOS

No le des más vueltas ¡Ven al Centro!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



18.900

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.360
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900
PAD DINA-1	2.990
SN PROPAD (transparente)	3.390
SUPER CONTROL PAD	6.990

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD



SUPER NINTENDO SCOPE - 8990



ANGLER- 4525



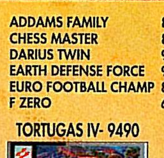
SUPER MARIO PAINT- 11490



MALETIN- 4490

ADDAMS FAMILY	8990	HYPER ZONE	7900	POPOULUS	9900	SUPER PROBOTECTOR	8990
CHESS MASTER	8990	KICK OFF	9900	RIVAL TURF	9900	SUPER SMASH TV	8990
DARIUS TWIN	9900	KING OF THE MONSTER	10990	SIMPSON KRUSTY FUN H	9490	SUPER SOCCER	6990
EARTH DEFENSE FORCE	9900	LEMMINGS	9900	SUPER ADVENT. ISLAND	9900	SUPERTENNIS	6990
EURO FOOTBALL CHAMP	8990	PAPER BOY	8490	SUPER GHOUL'S & GHOST	7990	TOP GEAR	990
F ZERO	6990	PAPER BOY 2	8990	SUPER MARIO WORLD	7490	ZELDA	6990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.



TORTUGAS IV- 9490 · ROBOCOP III- 8490 · F1 EXHAUT HEAT- 10990 · BARTS NIGHTMARE- 9490 · SUPER MARIO KART- 7490



SPIDERMAN/XMEN- 9995 · JOE & MAC- 9490 · STREET FIGHTER II- 11990 · DRAGON LAIR- 9990 · BLAZING SKIES- 8990











SUPER R-TYPE- 6990 · SUPER CASTELVANIA IV-8990 · U.N. SQUADRON- 9990 · FINAL FIGHT- 9900 · WWF- 9490

NOVEDAD



GAME BOY

11.900



Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jug. + pilas

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 * Ptas.

Addams Family	4990	Batman	4900	Dr. Franken	4490	Navy Seals	4900	Super HuchBack	5400
Adventure Island	4900	Battletoads	5400	Dr. Mario	3890	NBA 2	5400	Super Mario Land	5400
Asteroids	4990	Blades of Steel	4490	Dragon Lair	4490	Nemesis	4490	Tennis	3890
		Bomb Jack	4490	Duck Tales	4490	Ninja Gaiden	4400	Terminator 2	3890
		Buble Bobble	4900	Hook	4990	Probotector	4900	The Hunt for Red October	4990
		Bugs Bunny	3890	Jordan us Bird	4400	Robocop	4490	The Simpsons	4990
		Castelvania II	4490	Kirby's Drcam Land	3890	Robocop II	4990	Tiny Toon Adventure	4990
		Chase HQ	4900	Marble Madness	4990	Roger Rabbit	5490	Tortugas Ninja 2	4490
		Choplifter II	4490	Mega Man	3890	Sneaky Sneaks	5390	Turtles	4490
		Dig Dug	4990	Mega Man 2	3890	Snow Brothers	4990	World Cup	4490
		Double Dragon 2	4990	Mickey	5390	Star Trek	4990	WWF	3890

OFERTAS

Boulder Dash	2595
Dyna Blaster	2595
F1 Racer	3395
Gargoyles	2595
Kung Fu Master	2595
NBA	2995
Pimball	2595
Prince of Boblete	2595
R-Type	2595
Spiderman	2595
ßuper RC Pro Am	2595

* EXCEPTO OFERTAS









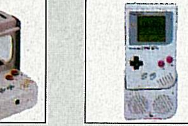


SPIDERMAN 2 P.V.P. – 4990 · BART VS JUGGERNAUTS P.V.P. – 4990 · TRACK AND FIELD P.V.P. – 4990 · WWF SUPERSTARS 2 P.V.P. – 4990 · MARIO & YOSHI P.V.P. – 3890 · BLUES BROTHERS P.V.P. – 4990 · DOUBLE DRAGON 3 P.V.P. – 4990 · PHANTOM MISSION P.V.P. – 5490 · SUPER MARIO LAND P.V.P. – 4990 · TRACK MEET P.V.P. – 4990

GAME BOY COMPLEMENTOS GAME BOY

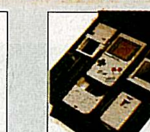




















ILUMINACION- 1.950 · LUPA- 1.595 · ALTAVOCES- 1.895 · CARRY CASE- 1.795 · PLAY AND CARRY CASE- 2.495 · MALETIN ATTACHE- 3.295 · BATERIA NUBY- 4.995 · ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495 · LIGHT BOY- 4.190 · LUZ Y LUPA- 3.395









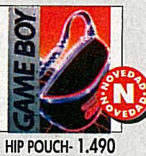














BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.395 · ADAPTADOR COCHE- 1.595 · SOLAR BOY- 4.900 · HANDY BOY- 5.990 · HANDY CARRY- 890 · HANDY POWER KIT- 8.790 · HIP POUCH- 1.490 · LOGIC 3 CARRY- 2.190



NINTENDO + 1 MANDO **9.890**

NINTENDO + 2 MANDOS **10.580**

NINTENDO + 1 MANDO + SUPER MARIO BROS **13.780**

ACTION SET **19.435**

SUPER SET **24.480**



OFERTA ESPECIAL

Adventure Island II	7990	Street Guns	7400
Captain Planet	6500	Super Mario 2	7250
Double Dragon 3	7990	Terminator 2	7990
Dyna Blaster	7100	Tetris	6500
Joe &Mac	7990	The Flintstones	8490
Maniac Mansion	9990	The Legend of Zelda	7250
Mega Man 2	7900	Track & F. in Barcelona	6500
Megaman 3	7900	Trog	6600
North & South	7500	Turtles II	7900
Panic Restaurant	8990	World Cup	6500
Road Blaster	7400	Wrestlemania	6500
Robocop	6500	Zelda 2	7900

DESCUENTA A ESTAS OFERTAS 500 Ptas.

OFERTAS

Addams Family	6990
El Imperio Contraataca	7790
Elite	8400
Galaxy 5000	7450
Hook	6990
Kick Off	8400
Lemmings	6990
McDonalLand	6990
New Zealand Story	6990
Rainbow Island	6990
Star Wars	7790
Super Turrican	7950
Sword Master	7450
Ultimate Air Combat	7450

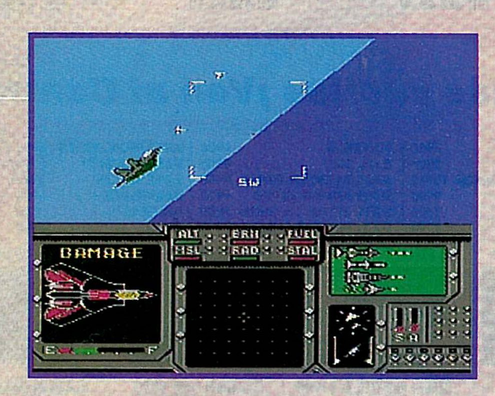
Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	3900
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1295
Super Controller	990

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

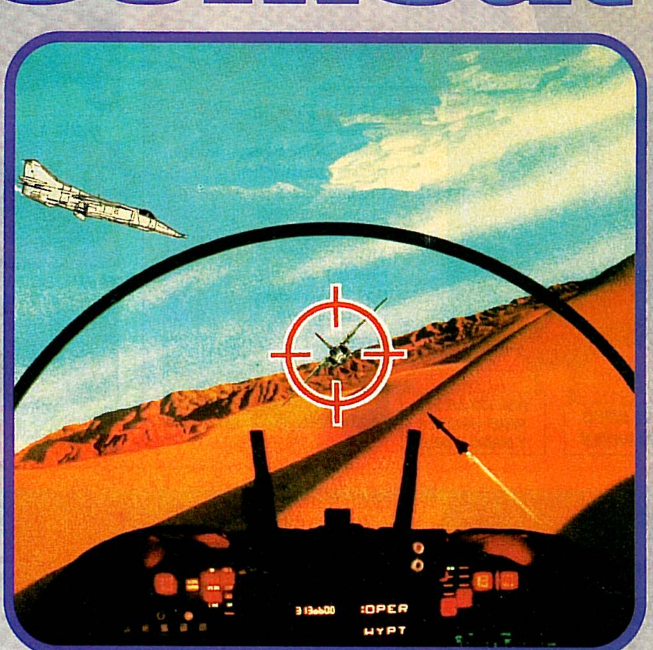
NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

Ultimate Air Combat

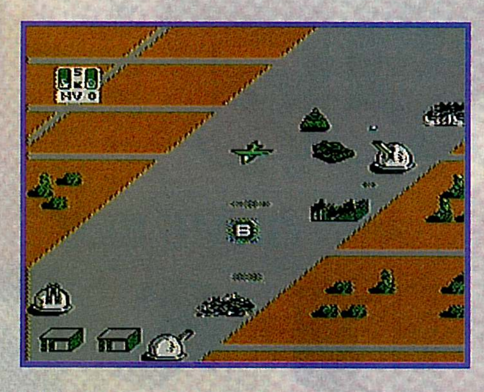


La última tecnologìa, en vuelo



No podemos deciros si «Ultimate Air Combat» es el primer simulador de vuelo para la N.E.S. (creemos que antes había salido F-15 Strike Eagle de Microprose), pero sí que podemos aseguraros que es el más completo. Y ésto se nota por dos cuestiones: primera, porque las instrucciones son bastante detallistas y explicativas, y segunda, porque todos los que han participado en su creación -unos cuantos- no cabrían en un autobús de más o menos 100 plazas.

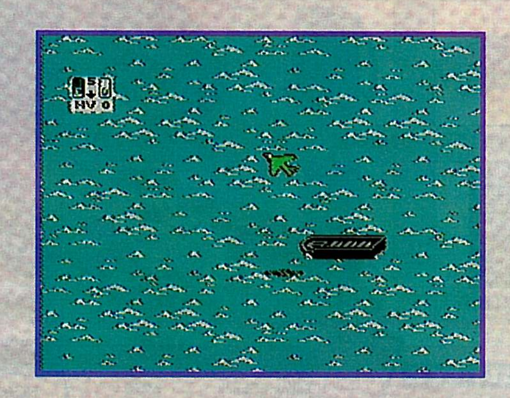
Sí, era una broma. Pero tampoco andábamos muy descaminados. Este «U.A.C.» (como vamos a denominar al juego de Activision) no es un simple simulador de combate con un panel de instrumentos, un horizonte mal que bien hecho y algunos aviones por derribar. No, en realidad es una rica mezcla entre la simulación (más o menos pudiente de los 8 bits) y el arcade al estilo «Raid Over Moscow» -¡qué gran programa!- o «Zaxxon», que tantos adeptos sembró en la época del Spectrum.



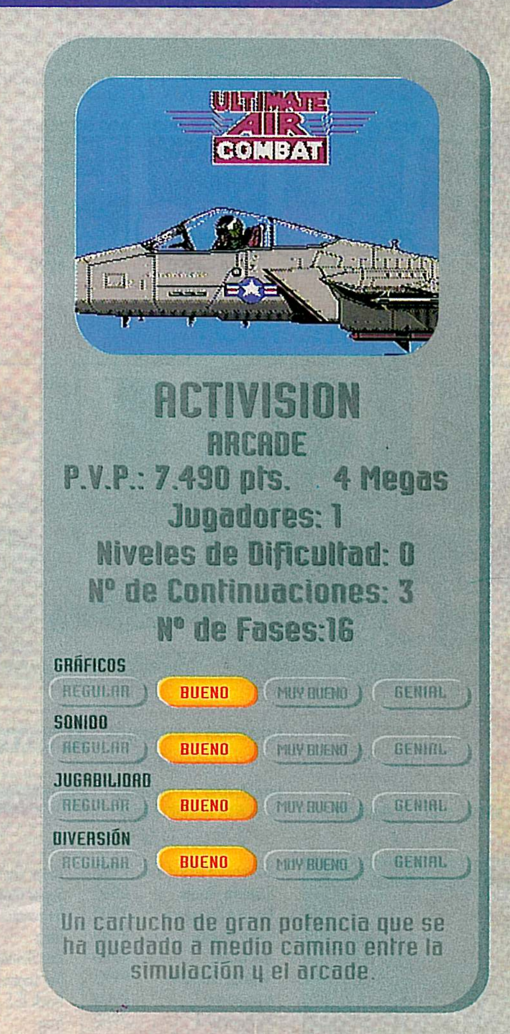
El simulador guerrero de Activision retoma esquemas de juego algo pasaditos pero muy eficaces.

«U.A.C.» lo tiene todo, aunque no demasiado estirado. Tiene la típica cabina de control made in «PC» -no tan completa, claro- y tiene el gusto de la acción made in consola. Ofrece cuatro misiones (por nueve niveles) de altos vuelos y recorrido libre con una introducción histórica en viñetas. Y se desmelena con tres aviones occientales cuyas características parecen haber sido respetadas, junto con un completísimo armamento.

La estructura de cada misión es, no obstante, prácticamente igual. Primero unos combates Top Gun bastante adictivos y luego una secretísima ruta no sabemos si en escorzo o tridimensional por encima de la selva, del mar o de cualquier rincón conflictivo con los objetivos bien claros: destrozar depósitos de combustible, radares, escuadras enemigas. Y volver a casa como un héroe.



Simulación de voces digitalizadas -4 megas dan mucho de si-, muchos detallitos y un sabor añejo completan un cartucho rico pero a veces muy descuidado. Y eso se paga. ■



Ahora que has visto lo que es bueno...



¡Suscríbete!

Ya has descubierto dónde está lo mejor.
Y te gustaría seguir disfrutándolo todos los meses.
Pues no pierdas un minuto y envíanos por correo el cupón que aparece en la solapa (no necesita sello)
o llámanos a los teléfonos:
(91) 654 84 19 ó 654 72 18
y recibirás en tu casa todos los meses la revista
Nintendo Acción.
Y además te ahorrarás 840 pesetas (70 ptas. en cada número).
No te lo pienses más... ¡Suscríbete ahora mismo a la acción!


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45